WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

MAKE THE RPG

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!

EDIÇÃO 07 - ANO 03 - 2015
EXEMPLAR DE MAKER - VENDA PROIBIDA

EDIÇÃO nº7



Por que boas equipes fracassam?

E MAIS:

Entrevista exclusiva com Uhtred!

Boas equipes já foram formadas ao longo do tempo, entretanto é raro ver algo sair delas...
Muitas podem ser as causas para essas equipes não terem futuro, e explicaremos as mais comuns!
Página 18

Apelidos (Alias) Página 36

HUMOR em jogos Página 24

Como configurar o GIMP para Pixel Art Página 27

Conheçam o APLICATIVO AttGen Página 16

BRAVEHEART EDITORA

Vá de retrô: Seiken Densetsu 3


JornalMaker.com
atualizações
conteúdo
entretenimento
manchete
Colunas
editorial
críticas
intriga
jornalismo
perfis
independente
internacional
avaliação
opinião
diário
Comunidades
jogos
resenhas
redatores
revistas
divulgação
entrevista
inclusãoinformação
leitores
eventos
periodicidade
imediato
sistemas
lançamentos
makercast
foco

INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!

PRIMEIRO CONTATO 04
Olá novamente!

STAFF 05
As estrelas que brilharam nesta edição!

EXPEDIENTE 06
Todos os envolvidos na produção

SEU ESPAÇO 07
Olhos brilhantes!

CONFIRA NO SITE 09
O tempo não para!

ENTREVISTA 10
Com Uhtred

COLUNAS 14
Drama das despedidas

DESTAQUE 16
AttGen

CAPA 18
Por que boas equipes FRACASSAM?



Não perca a super matéria contando sobre o drama das despedidas! (Página 14)

ROLEPLAYING 24
Humor em jogos

ARTES GRÁFICAS 27
Como configurar o GIMP para Pixel Art

COMANDOS 32
Apelidos (Alias)

VÁ DE RETRÔ 36
Seiken Densetsu 3

TRIPLE-FULL 41
Tales of Arusia, A Lenda de Pandória e A Dona do Tormento

VEM POR AÍ 45
Na próxima edição da revista...



Por:
Rafael
Sol Maker

Olá novamente!

Passadas algumas edições, eis que volto aqui no editorial da revista para anunciar a continuidade deste projeto. Sim, o plano original era testar a criação e recepção da revista com 6 edições, e a notícia boa é que pretendemos continuar indefinidamente.

Nesse meio tempo até aqui e agora ocorreram diversas coisas na redação, notícias boas e ruins também. Várias pessoas apareceram e sumiram, uma que não está mais entre nós deixou saudades, muito desabafo e roupa suja foi lavada, atrasos ocorreram, enfim... Mas também muitos elogios ou críticas construtivas rolaram, e por isso decidimos que vale a pena prosseguirmos.

Alguns de vocês devem ter reparado no recente 'reset forçado' que nossa comunidade passou e o tanto de estresse que isso gerou. Mesmo assim, da mesma forma como a comunidade se reergueu das cinzas que pretendemos agora, nessa 'segunda fase' nos reerguer e alçar voos ainda mais altos, distantes e ousados, seja no RPG Maker seja agora também em outras engines.

Recomeçar por um lado teve lá suas vantagens, poder olhar pro passado e aprender com nossos erros só nos encorajara a seguir em frente. Nossa caminhada pra buscar fazer desta revista uma referência na arte da criação de jogos continua. O reconhecimento, mesmo na forma de críticas, é uma das principais coisas que nos motiva - apesar que tenho um forte motivo pessoal também envolvido.

Meu objetivo como maker até hoje é pagar um débito muito grande que o conhecimento da ferramenta me proporcionou, sejam grandes colegas e amigos, envolvimento emocional, nostalgia e diversão, amadurecimento como pessoa, conhecimentos em programação, enfim, tudo. Espero aqui cumprir meu papel em dar continuidade a esse ciclo de troca de experiências e conhecimentos. Isso que pretendo embutir na filosofia desta publicação.

Sem mais delongas, eis aqui mais uma edição da Make the RPG!, a revista onde você quem faz o jogo. Espero sinceramente que curtam mais essa edição!

"Tudo o que um sonho precisa para ser realizado é alguém que acredite que ele possa ser realizado."

Rafael Sol Maker
Redator chefe

As estrelas que brilharam nesta edição!

Lá se foram 6 edições e nossa equipe não para de mudar...
Dessa vez perdemos nossa cigana, a Ammy, que desapareceu inexplicavelmente, mas ganhamos grandes reforços de muita qualidade!



Yoshi

À medida que o tempo passa, amadurece mais como Administrador no Condado e como líder da Make The RPG. Nesta edição teve um balde de nostalgia ao relembrar do clássico Seiken Densetsu 3 de SNES, que serviu de inspiração para a série Memories of Mana e muito mais!



Jully Anne

Se firmando de vez na equipe como redatora, e teve a oportunidade de coordenar esta edição e o fez com muita habilidade e organização. Além disso, vale destacar a ótima entrevista feita com Uhtred, um dos principais responsáveis por uma de nossas grandes parceiras, a Centro RPG Maker!



Avatar

Como sempre contribuiu de forma absurda com conteúdos de primeira, e, dentre eles a matéria de capa, que se refere aos problemas encontrados pelas equipes nos projetos.
E não fiquem surpresos ao ver o nome dele por toda essa edição, o cara sabe fazer matérias de todo o tipo sem muito esforço!



Star Gleen

Velho conhecido de todos no Condado por sempre postar matérias de primeira, dar opiniões e ser muito amigável. Serviu como uma luva no time e já pode ser considerado o mais eficiente de todos no que se refere a prazos. Realmente muito hábil para apresentar resultados!



NineK

Fizemos uma convocação para integrar novos membros para a redação e NineK mostrou-se muito capacitada para isso. Inclusive já ajudou muito nessa 7ª edição revisando-a antes do lançamento. Na próxima edição, além dela, teremos mais integrantes de muita qualidade no time!



Rafael Sol Maker

Podemos considerar sem medo que esse foi *"o retorno de Jedi"*. E não é por acaso, na edição anterior fez muita falta por ser um dos pilares da revista e sempre apresentar resultados de extrema qualidade. Ajudou bastante no desenvolvimento dessa edição!

Idealizador do projeto: Rafael Sol Maker
Coordenadora dessa edição: Jully Anne
Redator-chefe: Rafael Sol Maker
Redatores: Avatar, Yoshi, Star Gleen, Rafael Sol Maker & Jully Anne
Editor: Yoshi

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS

Coletividades: Star Gleen e Avatar
Comandos: Avatar
Artes Digitais: Avatar
Artes Sonoras: Jully Anne
Repórter: Jully Anne
Revisão: NineK
Designers: Yoshi & Rafael Sol Maker
Colaboradores: Caio Varalta & NineK

Atendimento ao leitor: revista@rpgmaker.com.br
www.condadobraveheart.com.br

A Revista MAKE THE RPG! edição 7, é uma publicação da Braveheart Editora

Edições anteriores: Todas podem ser encontradas para baixar em nosso site,
ou de parceiros, e nos sites, blogs, e redes sociais autorizadas.
Ou então com seu amigo maker mais próximo!

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.5
Recomendamos a sua leitura com Adobe™ Acrobat Reader®

Olhos brilhantes!

A 6° edição teve uma ótima aceitação dos leitores, mesmo que ainda sejam poucos. Percebemos uma melhora significativa no resultado final, o que nos dá muita motivação para seguir adiante!



Nosso E-Mail é definitivo!

Caso tenha alguma dúvida, sugestão, elogio ou crítica a fazer, não deixe de nos enviar um e-mail para **revista@rpgmaker.com.br**.

Se preferir, pode postar nos tópicos das comunidades onde a Make The RPG é divulgada ou até mesmo na página do Condado no Facebook em:

https://www.facebook.com/CondadoBraveheart

Uhtred - Centro RPG Maker
Curti a revista.
Não li ela inteira ainda, mas gostei da maneira que foi criada, gostei até mais do que a última edição, principalmente pela parte em que ensina a fazer edições em faces, chars e tiles.
Continuem assim.

Equipe Make The RPG
É essa a nossa intenção, melhorar sempre a cada edição.
Esperamos que leia as futuras edições, vamos tentar melhorar ainda mais!

Makers - Centro RPG Maker
É disso que precisamos nas papelarias e bancas. Revistas de RPG Maker! Achei bem legal a revista, boa iniciativa por quem a fez.
Também vou ressaltar que adorei o novo Condado. Tá bem clean e novo, irei tentar passar um tempinho lá.
Enfim. Bom trabalho!

Equipe Make The RPG
Ainda não alcançamos um bom público, mas não vamos desistir da ideia, pois sabemos que ela tem potencial!
O novo Condado melhorou muito em relação ao anterior, esperamos ver você por lá!

Moycanow - Condado Braveheart
Realmente muito boa essa edição da revista, gostei muito da entrevista também!

Equipe Make The RPG
As entrevistas são sempre um dos pontos mais fortes da revista, e nessa edição não será diferente!

Lobozero - Condado Braveheart
Ótima revista, já adiantando. Tão bom ver que a comunidade não morreu, sério. E uma surpresa maior que ver uma entrevista com a Ammy, é ver a Jully, irmã lendária da Mari-San na revista. Mas enfim, se eu for me aprofundar nisso vou ficar tempo demais, então desejo a todos da Staff uma ótimo jornada. Parabéns mesmo, Condado, pelo novo fórum e revista.

Equipe Make The RPG
Nós é que agradecemos pelos elogios. É muito gratificante ver gente que acompanha nosso trabalho a longo prazo!

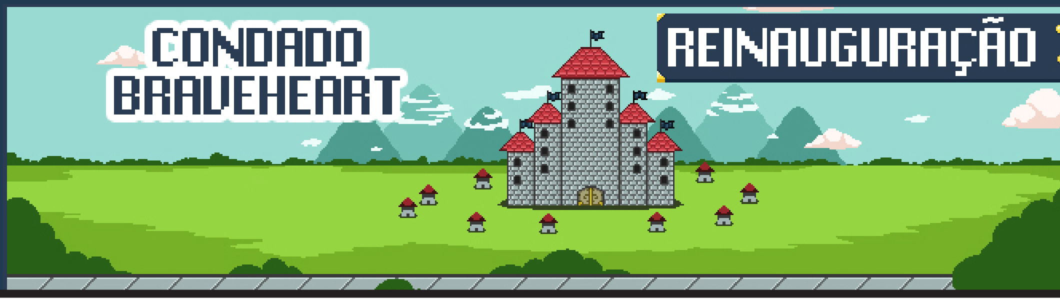
FelipePedro - Condado Braveheart
Fico muito feliz de ver que essa ótima revista está de volta, acho que com a volta da Make The RPG e da Condado podemos trazer novos usuários para o Rpg Maker, enfim parabéns pelo trabalho e que venham muitas outras edições!
Se precisarem de mais podem falar.

Equipe Make The RPG
Esperamos conseguir isso, FelipePedro, novas publicações e novos usuários para o maker. Bom saber que tem gente disposta a ajudar caso precisarmos, ficamos muito agradecidos!


Não deixem de visitar nossas parceiras!
Rpg Maker Brasil • Net
Desenvolvimento e Suporte para Jogos em Português
Acesse:
http://www.rpgmakerbrasil.net/forum/index.php

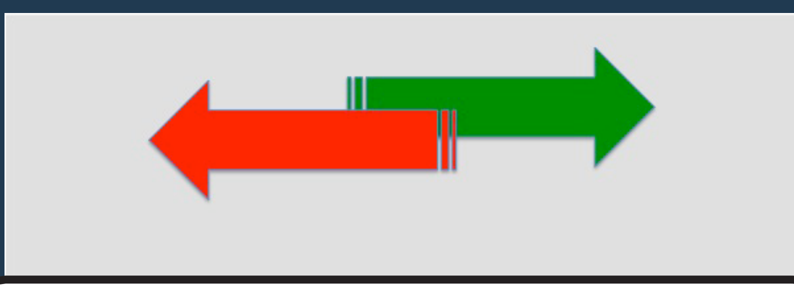
O tempo não para!

Sempre mostramos as novidades que ocorrem no site entre uma edição e outra. Dessa vez tivemos algumas muito importantes!



Resultados do concurso de reinauguração!

Na Reinauguração do fórum, criamos um concurso em que o objetivo imposto aos participantes era a criação de um mini-game,e este poderia ser feito em qualquer engine desde que seguisse as regras impostas. Teve gente pedindo aumento de prazo, outros reclamando de termos dado esse aumento e aquelescriticando ou elogiando. Houve um bom número de inscritos e ótimos prêmios da Steam para os três primeiros colocados, que foram: 1°lugar: ***Skyward*** por Masked; 2°lugar: ***A Musical Adventure*** por Pretty Belle; 3°lugar: ***O trapaceiro Czar*** por Aspirante. Nós, da Make the RPG, gostaríamos de parabenizar todos os participantes pelos ótimos jogos postados!



Vai e vem na staff e mudanças na redação...

Como sempre mencionamos, naseção da staff aqui da revista, nossa equipe da redação muda demais e isso muitas vezes se torna um problema por não termos integrantes fixos, pois, até esta 7ªedição que estão lendo agora, todas foram feitas por membros da staff do Condado (como administradores, moderadores e programadores) que possuem outras funções no fórum e que muitas vezes não dispõem do tempo necessário para dedicar á redação. Isso sempre causou longas datas entre um lançamento e outro, além do atraso em iniciativas na comunidade causados pela inatividade de alguns integrantes da staff que foram retirados. Com isso tudo, novos membros foram recrutados tanto para a moderação quanto para a redação, mas ainda estamos estudando abrir novas vagas! Não fiquem surpresos ao verem novas figuras na 8ª edição!



Retorno definitivo do Top Screens!

Na edição anterior, tínhamos anunciado a inauguração dessa seção em nosso portal e de fato ela havia sido feita, porém, enfrentamos alguns problemas com o mod responsável por gerar o portal e a ideia ficou parada lá por um bom tempo...

Mas está prontinha agora e, caso conheça algum game com uma screen bonita, basta entrar em contato com o nosso administrador Star Gleen e enviar-lhe uma mensagem pessoal para que a screen apareça para todos verem!

CONDADO BRAVEHEART



Por:
Jully Anne

"Se eles não renovarem o RPG Maker com o passar dos anos, nada poderá salvar e manter o alto movimento das comunidades



Nick: Uhtred

Um dos principais staffers da Centro RPG Maker.
Maker de longa data e um ótimo exemplo de pessoa, tem experiência de sobra para compartilhar momentos importantes na história da engine nas comunidades nacionais com o passar dos anos.



É com imensa satisfação que entrevistaremos **Uhtred**, um dos responsáveis pela comunidade **Centro RPG Maker**! Poderia falar um pouco mais sobre você para os nossos leitores? Conte quem é a pessoa por trás desse avatar!

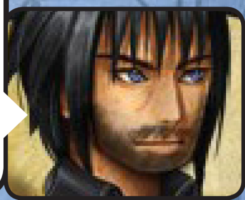
Bem, eu tenho 26 anos e já sou formado em administração de empresas. Comecei com o **RPG Maker 2k** lá pelos anos 2000 e naquela época fiz parte de alguns sites de RPG Maker, isso foi bem nos primórdios da engine aqui no Brasil e não existia ainda a tradução pra PT-BR. Mas foi durante essas épocas em que o **Don Miguel** traduziu para o inglês, então teve o início da movimentação aqui no país. Acho que na época que comecei existia apenas a **Menace** e a **Castelo**, depois de um tempo apareceu a **Maker Universe** e aí traduziram a engine pro PT-BR... Naquela época eu cheguei a finalizar um projeto de Dragon Ball (meu primeiro) e tinha outro projeto em andamento, porém, enquanto o criava surgiu o **RPG Maker 2003** e meu projeto ficou um pouco obsoleto, atrelado a isso eu larguei o maker e só retornei a utilizar ele em 2010 e desde então sou ativo nas comunidades por aí. Sobre mim, sei lá, eu sou um cara normal, não sou muito aficionado por jogos e confesso que joguei e jogo poucos atualmente. Isso é engraçado, porque normalmente quem faz jogos conhece e joga bastante, mas eu nunca fui muito assim, até joguei bastante quando era mais novo, e ultimamente só jogo jogos de futebol no **Playstation 3** e vez ou outra algum de simulação. No mais, eu trabalho, moro sozinho e curto uma festa e beber um pouco nos finais de semana ***hahuahuaha***





Até onde tenho informações, você é um membro experiente. Como conheceu o RPG Maker?

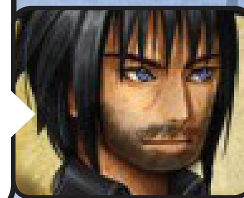
Então, conheci o **RPG Maker** em meados de 2000, na verdade comecei com outra engine, o **MUGEN**, que descobri por acaso na internet (creio que tenha sido no site do Super Downloads ou então na Casa dos Jogos) e cheguei a brincar bastante com a engine, pois na época era muito fã de **Dragon Ball Z** e queria fazer um fangame na época. Um certo dia descobri que existia um tal de **RPG Maker** que dava a possibilidade de se fazer RPG's, logo gostei muito porque já tinha jogado o **Dragon Ball Z RPG: Legend of the Super Saiyan** em um emulador e pensei em fazer um fangame parecido, fui me acostumando com a engine, até desenvolvi um sistema de batalha e menu por eventos no meu segundo projeto, e com isso aprendi bastante coisa do que uso até hoje. Mesmo tendo ficado tantos anos ausente e sem mexer com a engine, logo que voltei e baixei o **RPG Maker VX** vi que funcionava praticamente da mesma forma... acho que é isso.





Possui jogos de consoles que marcaram sua infância? Recomendaria alguns para os nossos leitores? Lembre-se de que não precisa ser necessariamente RPGs!

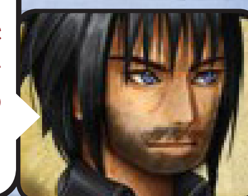
Sim, claro, jogos de infância sempre são os que marcam mais, até pelo que eu já comentei de que atualmente não jogo muitos jogos... Deixe-me ver, o que mais gostei mesmo foram, sem dúvida, os jogos de **Super Nintendo** dentre eles posso citar o **Super Mario RPG**, que pra mim está entre os melhores RPG's que já joguei, além de **Super Mario Kart**, os três jogos da franquia **Donkey Kong Country**, e depois, passando pro **Playstation**, gostei bastante de **Final Fantasy 8 e 9**. Além desses, joguei por um tempo **Harvest Moon: Back to Nature** e, claro, todos os **Por Evolution Soccer's e Fifa's** desde 2003/2004, que é o que curto jogar até hoje com os amigos.

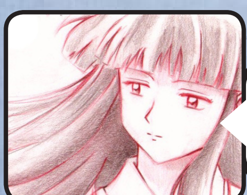




De onde surgiu a ideia de criar uma comunidade (no caso a **Centro RPG Maker**) e em que momento isso se tornou possível? E quem realmente são os responsáveis por esse feito?

A ideia surgiu do **Magic D**, do **Raizen** e do **Pergoli**, pelo que eu saiba, mas fui um dos primeiros convidados pra fazer parte da primeira staff da comunidade. Logo que me juntei era o designer do fórum e desde então nunca mais saí da staff, acho que passei de designer logo pra adminstrador depois que o fórum voltou ao ar, e desde então venho ajudando o máximo possível. Mas o mérito mesmo primeiro foi do Magic. por ter criado a comunidade, e depois do Raizen, por ter reaberto e recontruido a CRM. Claro, sem esquecer do **Cezar, MayLeone, Shep, Misty, Gerar, Yukii** e mais outros que eu possa ter esquecido.





Em seu ponto de vista crítico, quais as comunidades ativas de hoje no Brasil que você considera terem vida longa pela frente? Por gentileza, justifique sua resposta!

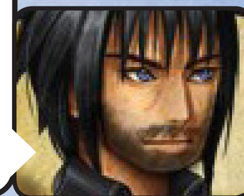
Eu acho que não foge muito das duas ou três comunidades maiores. A **Mundo RPG Maker** certamente é a comunidade com mais história no país pois já existe faz muito tempo, e deu continuidade a outra comunidade que vinha antes (acho que era **Jogos RPG** ou algo assim, não era ativo na época). Por isso ela existe há muito tempo mesmo e possui um acervo enorme de informações perdidas naquele monte de mensagens e tópicos. Acho que ela decaiu bastante por problemas internos em anos passados e por isso hoje já não é mais o que era antigamente. Depois creio que a CRM veio pra preencher uma lacuna deixada pela **Santuário RPG Maker** (hoje conhecida como Arenalivre), espaço esse de ser uma opção à MRM, pois é uma comunidade com maior aproximação dos staffers com os membros e ao menos eu sempre tentei resolver os conflitos com os usuários na base da conversa e companheirismo, já tem alguns anos de existência e acabou se tornando a casa de muita gente. Acredito ter vida longa por já ter criado um nome e creio que só vai acabar se não houverem mais interessados em manter ela funcionando (o que é difícil)... Acho que, por último, posso citar a nova **Condado Braveheart**. Ainda é uma incógnita daqui pra frente, mas o fórum cresceu bastante depois dessa última modificação, a navegação pelo fórum ficou muito melhor do que antes e a staff é bastante experiente. Entretanto, ainda falta bastante conteúdo pois foram perdidos os dados do fórum por duas vezes (eu acho), com tópicos e mensagens deletadas, e, infelizmente, com isso se perde muita coisa boa, desde resources e tutoriais até resolução de dúvidas. É cedo pra dizer se vai durar bastante, mas se continuar assim, está no caminho certo. Mas, no fim das contas, todas dependem da **Enterbrain**. Se eles não renovarem o **RPG Maker** com o passar dos anos, nada poderá salvar e manter o alto movimento das comunidades, e assim creio que vai cair uma por uma... Mas acredito em uma nova engine em breve, então não teremos com o que nos preocupar.





Não é nenhuma novidade que o maker está mal das pernas há um bom tempo. O que poderia estar contribuindo para esse declínio? Quais seriam as possíveis soluções para tentarmos reverter esse quadro?

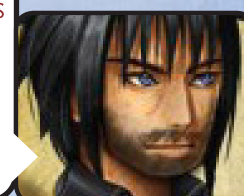
Como disse antes, acho que o grande responsável por isso é a própria **Enterbrain**. O **RPG Maker VX Ace**, em minha opinião, já atingiu o ápice e está em declínio desde 2014, e nada que fique estagnado no tempo tem vida longa nessa nossa era em que a cada ano surgem diversas coisas novas. O VXAce nada mais é que um plus do VX, e o VX foi lançado lá em 2007, naquela época era bem diferente do que agora, de lá pra cá teve principalmente um grande aumento no número de jogos e jogadores para mobile, e esse é apenas um exemplo, pois também houve um grande número e maior atenção aos jogos indie e isso é um baita fator favorável. Por isso creio que se lançarem uma engine com visual novo, com possibilidade de exportar jogos para mobiles e algumas alterações como opções de câmera, ou seja lá o que for, já podem reverter esse quadro facilmente e aí teremos novamente bons anos pela frente. Sempre foi assim, se a **Enterbrain** tivesse parado na época do 2k3 ou do XP, hoje as comunidades seriam muito menores e quase inexistentes, sabendo disso eles possuem um produto rentável nas mãos (hoje mais do que nunca com a **Steam**), por isso tenho certeza que vão lançar algo em breve.





Vamos falar sobre o seu projeto, o **The Makers Tavern**. Inicialmente era para ser um jogo simples em que teriam os vencedores de um concurso da CRM como personagens, porém, pelo visto você se empolgou com o rumo que o projeto estava tomando e agora o leva como uma ideia mais ambiciosa que, pelo que se abe até então, resultará em um grande projeto. Conte-nos com detalhes: Como a proposta do projeto mudou tanto?

Ah, mudou tanto porque eu sou um cabeça dura e sempre aumento os meus jogos ***ahuauha***. Na verdade, o TMT era realmente pra ser algo bem curto e só um "jogo complemento" do **CRM Awards**, minha ideia era ter algo associado ao evento pra atrair mais gente e deixar o concurso mais legal. Mas acabou que fui gostando demais do projeto e comecei a ter umas ideias mirabolantes e decidi desistir dessa ideia inicial e fazer dele realmente um jogo. Apesar disso, minha intenção ainda é que ele seja um jogo curto, não tão curto como antes, mas, mesmo assim, que seja um jogo curto e que não tenha um final que explique toda a história, apenas aquela parte da história... Depois, dependendo do meu tempo e das criticas, eu posso continuar e criar um jogo continuação, mas, por enquanto, a ideia mesmo é essa.





Falando em projetos, tente citar cinco que você tenha esperanças de que vão vingar, mas devem ser projetos nacionais!

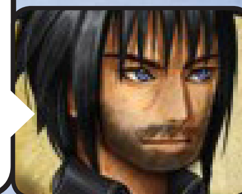
Ah, essa é difícil... Eu acho que por ter tido tantas decepções com projetos abandonados que não procuro mais me empolgar com nenhum, por isso não tenho algum que logo me venha a cabeça e algum assim preferido. Um que eu acho que vai vingar pelo tempo de produção dele é o **Vorum: Legados de Justiça**, porque ele já existe há anos e chega em um ponto que o criador não pode mais simplesmente abandonar o projeto depois de ter feito tanta coisa e perdido tanto tempo trabalhando nele. Mas o meu preferido mesmo é o **Crônicas de Batalha - O Bastardo do Rei** do **Gerar,** gosto muito do enredo dele e admiro seu trabalho, porém, tenho sérias dúvidas de que ele vá conseguir chegar ao final do projeto, pois o esforço será imenso já que ele pretende e está fazendo tiles originais e isso dá um trabalhão, mas adoraria ver ele concluído. Outro que deve vingar e se tornar completo, e que eu gosto, é o **Bío - Lux Aeterna**, por ser um projeto comercial, e também já ter um longo tempo de vida, deve corresponder e ser finalizado/concluído. Depois disso fica mais complicado, acho que posso incluir aí **Orange Season**, **Reino de Valar, Doce Sonhar** e vários outros projetos menores que não chamam muita a atenção mas que possuem potencial para serem bons, mas aí só com o tempo mesmo pra saber se vão realmente vingar ou não.





Ao longo da história, grandes comunidades sempre tiveram intrigas entre si, com acusações, pequenas guerras e até mesmo discussões internas que, futuramente, resultavam no fechamento de uma ou outra. Hoje em dia não vemos mais casos assim com tanta frequência. Em sua opinião, o que pode ter ou estar contribuindo para essa era mais, digamos, "pacífica" entre as comunidades?

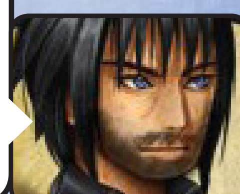
É verdade, acho que desde que existe **RPG Maker** e comunidades sempre existiu brigas e rixas entre uma e outra, e, pra falar a verdade, eu gostava bastante disso, acho que incentivava mais os staffers a trabalharem e a melhorarem cada vez mais suas comunidades para superar a outra. Acho que essa era pacífica tem muito a ver com o baixo número de membros ativos nas comunidades. Hoje, se olharmos essas três comunidades que eu citei na pergunta 5, podemos ver que a grande maioria dos membros ativos nelas são ativos também nas outras, ou seja, temos 3 comunidades com os mesmos membros perambulando de uma para a outra, normalmente vários tópicos aparecem repetidamente em uma e outra, e, além disso, vários staffers fazem parte de mais de uma comunidade ou então são ex-staffers da outra comunidade. Na época da Menace e da MU (pois acho que foi a maior rivalidade que existiu nesse meio), pelo que eu me lembro, cada uma tinha membros diferentes da outra, óbvio que existiam aqueles que frequentavam as duas, mas grande parte se unia a uma e "comprava" a briga com a outra. Claro que essas brigas e intrigas é uma grande besteira e beira ao ridículo, mas não podemos negar que de uma forma ou de outra fazia as comunidades crescerem, e só conseguimos naquela época o **RPG Maker XP** traduzido, por exemplo, por causa dessa rivalidade da Menace com a MU, poisambas queriam logo depois do lançamento da engine traduzir pro português o mais rápido possível para atrair mais membros e mostrar quem era a melhor. Hoje não sei se alguma comunidade faria tanta questão assim em ser a primeira a traduzir uma nova engine, ou sequer a traduzir uma nova engine. Então faço esse apelo: Que voltem as tretas nas comunidades makers brasileiras!





Hora das considerações finais! Sinta-se à vontade para dar algum conselho, crítica, sugestão, agradecer alguém, cumprimentar alguns amigos em especial, desabafar sobre algo, enfim, aproveite esse momento. Em nome da redação da **Make The RPG**, estou agradecida de coração por essa entrevista que nos foi concedida, muito obrigada, **Uhtred**!

Bem, gostei bastante das perguntas e da entrevista, como já tinha dito, fico até honrado em terem me chamado e agradeço por poder contar um pouco de histórias e falar umas bobagens. Fica meu agradecimento e meu conselho pra Condado em continuar nesse caminho que está agora que só tende a crescer mais, também meu conselho aos membros em não abandonarem o **RPG Maker** e tentarem sempre criar algo, já que por menor que seja já será uma grande coisa, visto a pouca atividade em cima da engine hoje em dia. Também faço o apelo que continuem com essa revista, pois as comunidades, infelizmente, em algum momento vão terminar, porém as revistas perduram muito mais tempo no HD de alguém, e pode ser que daqui 10 anos elas estejam sendo lidas e divulgadas novamente em alguma comunidade nova por aí! É isso aí, continuem o bom trabalho e até mais.





Por:
Star Gleen

"Estou saindo daqui, ninguém comenta no meu jogo!"
"Estou indo porque RPG Maker não dá futuro!"
"Estou indo embora porque aquele Staffer se acha demais!"



Drama das despedidas

Há muito tempo isso vem se tornando mais comum nos fóruns de RPG Maker. Aquela vontade desenfreada de criar tópicos de despedidas e retornos inúteis, que muitas vezes não tem fundamento algum. Pessoas que desistem do RPG Maker, pessoas que brigaram com as outras, pessoas problemáticas que saem por não ser convidado a entrar na Staff, tantos motivos, alguns tão bestas quanto os outros, mas qual será a verdadeira semântica disso?

Ao criar um tópico de despedida o que se passa na cabeça desse pessoal? Claro que existem exceções de pessoas que saem por motivos pessoais e etc, porém muitas das vezes o pessoal que está saindo não fica fora nem 24 horas e volta, e por que fazem isso? A resposta é: chamar a atenção. Quando um membro não tem seus tópicos respondidos, ou teve uma crítica ruim, que muitas vezes são encaradas como ofensa, esse membro cria na sua cabeça um desejo de sair por cima, e onde ele faz isso? Para se sentir importante para o meio que está ele cria tópicos de despedidas para tentar ter um consolo do pessoal do fórum, imaturidade muitas vezes. E esse consolo às vezes vem, às vezes não e quando vem, ele fica naquela de negar a voltar. Passou alguns dias e lá está um tópico de retorno, aí entra a questão de sair por cima. Ele retorna se sentindo uma lenda e volta a agir normalmente no fórum. Muito desnecessário, não?

Esse desejo de chamar atenção parte muitas vezes de membros imaturos, como foi dito acima, todo fórum tem crianças e não podemos contornar isso, mas podemos, sim, aconselhar esses problemáticos a como encarar o fórum como todo, e para isso cabe aos membros e principalmente a staff ter muita paciência e agir conforme a ocasião, pois mesmo existindo membros infantis, ainda existem os trolls que fazem isso para brincar com o fórum, não deixando de serem infantis, mas um caso à parte. Se você fica nervoso com coisas como essas então nem comente a respeito, deixe o membro mais paciente aconselhar o sujeito, isso para não criar nenhuma situação estranha ou polêmica desnecessária, pois os motivos dele não são bestas? Não crie mais um para um outro problema. Em certos momentos o melhor a se fazer é esperar.



081 3031-6239

http://www.lojagameon.com.br/

https://www.facebook.com/LojaGameON



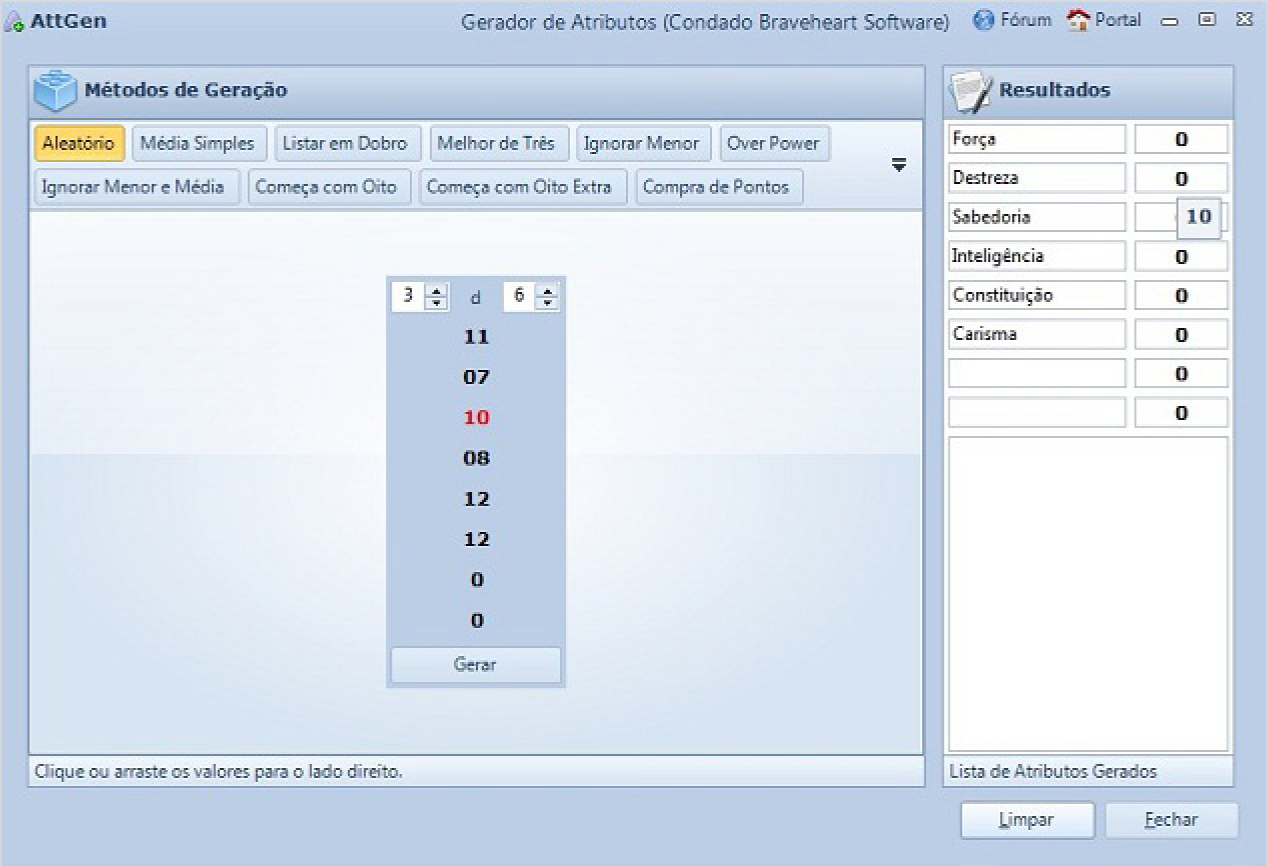
Por:
Rafael
Sol Maker

AttGen



Um super gerador de atributos para os seus personagens

Precisa criar novos personagens? Está difícil gerar personagens com atributos únicos? Então use agora mesmo o AttGen para gerar os atributos de seu personagem. Para baixar esse aplicativo da equipe Bravesoft, entre na seção de downloads do Condado Braveheart e vá em utilitários > aplicativos bravesoft. Lá encontrará esse e muitos outros aplicativos bem úteis, desenvolvidos por membros da nossa equipe de programadores especialmente para vocês, caros leitores e makers!



Quem nunca teve a ideia de montar ou integrar uma equipe para criar um jogo?

De fato, muitas foram criadas e, em certos casos, makers muito bons fizeram parte de algumas delas, entretanto, isso não foi o suficiente para o trabalho fluir como deveria...



Por que boas equipes Fracassam?

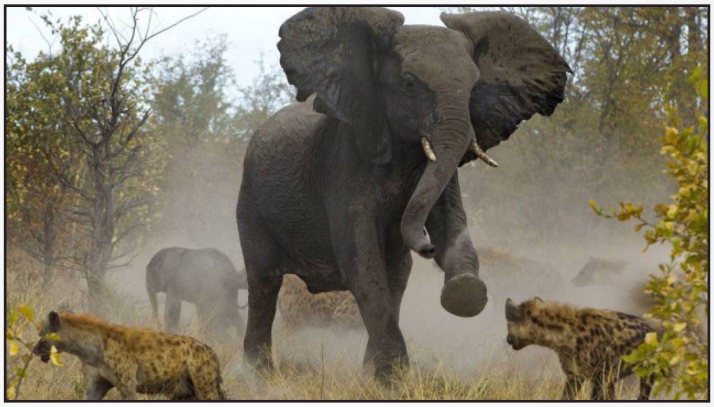
Muitos já pensaram ou já criaram equipes para desenvolver seus jogos de RPG Maker. É perceptível que uma parte delas são formadas por membros responsáveis e trabalhadores. Desde muito tempo atrás equipes se formam, até animais formam equipes. Vamos entender alguns tipos.



Por:
Avatar

Tipos de Equipe

Bando



Basicamente cada um por si e Deus por todos, ou seja, ninguém se entende e cada qual age à sua maneira.

Grupos



Também conhecidos como forças de coalizão, concorrentes entre si, mas unidos em seu grupo.

Equipes



Formadas por membros bem intencionados que conseguem executar o trabalho melhor e de maneira mais rápida, além de fornecer uma sensação de valor, de união e de sentido a todos os que se relacionam com elas.

Times



Verdadeiras orquestras que atuam em perfeita harmonia com a visão e a missão da organização, semelhante àquele formado pela "Família Scolari" que conquistou a Copa de 2002. Esses são simplesmente inesquecíveis.
É claro que criar times campeões é muito difícil. Por isso usarei nesta matéria o termo "Equipe".

Por que falhamos?

É fato que muitas destas equipe fracassam, e uma boa parte acabou antes do término do projeto. Mas por que isso acontece? Por que boas equipes simplesmente não dão bons resultados? A resposta desta pergunta tentarei descobrir nesta matéria junto com você, leitor. Irei expor os fatos e analisarei cada um para tentarmos explicar este destino triste de muitas equipes.
Mas antes de compreender o motivo do fracasso, temos que tentar entender o que é a definição real de equipe.

O que uma equipe é?

São pessoas que fazem um projeto juntas. O que forma uma equipe não é o projeto do RPG Maker, mas o fato das pessoas fazerem ele juntas. Uma equipe tem um ponto portante ignorado por muitos, que é a questão humana. Esta questão requer muita atenção.
Quando equipes falham pode ter ocorrido uma falha nesta questão humana. Faltou atenção, a visão, as recompensas ou a clareza necessária para que ela funcionasse. Vamos destrinchas os motivos em tópicos.
Em nossos projetos, a formação de equipes significa um grande investimento em tempo, às vezes de dinheiro, e, portanto, permitir que nossas equipes fracassem ou produ-

zam menos do que se espera delas acarreta prejuízos irreversíveis em todos os sentidos. Algumas equipes alcançam resultados extraordinários independentemente do grau de dificuldade do jogo, entretanto, outras podem se transformar em verdadeiros fracassos e levar uma excelente ideia de jogo ao esquecimento em pouco tempo.
Como queremos finalizar nosso jogo, devemos evitar as situações que levam à falha da equipe. Quais são estas situações? Vamos ver algumas:

Situações que podem levar à falha

1 – Metas confusas.



Pessoas que não sabem o que se espera delas, ou que não entendem o sentido do que fazem. Para evitar a falha, explique com clareza porque a equipe existe. Defina o seu objetivo e os resultados esperados. Qual tipo de jogo pretendem fazer. Em qual estilo, qual o objetivo final. Se for fazer um jogo medieval, deixe isso bem claro. Se for fazer um jogo de terror explique antes. Passe isso para todos e se certifique que todos entenderam.

2 – Papéis pouco claros.



Os membros da equipe não sabem com certeza qual é seu trabalho. Um membro responsável por mapeamento não tem o recurso necessário, então ele passa a "garimpar" recursos, e com isso ele encontra um script incrível para o projeto, mas que usa uma música que não combinou com o jogo, então ele começa a editar a música e no final este membro não termina nada do que deveria fazer e o projeto fracassa. Para evitar isso, devemos fazer a matriz de responsabilidades e informar o que se espera dos membros da equipe. Cada um tem seu papel.

3 – Conflitos de personalidades.



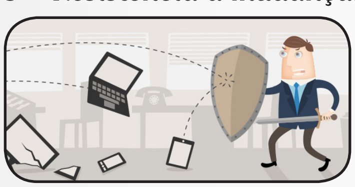
Os membros da equipe têm diferenças. Todos nós temos diferenças. Torcemos para times diferentes, somos de religiões diferentes, culturas diferentes. Isso é inevitável. Devemos tomar o cuidado de verificar o que esperamos uns dos outros, preferências, diferenças. Evitar conflitos é indispensável e nunca devemos invadir a intimidade dos membros.

4 – Feedback e informações insuficientes.



O desempenho e andamento do seu projeto não está sendo avaliado. Um membro fica preso no mapeamento, pois outro membro não encontrou recursos ou não acabou o script, depois de um certo tempo que reparamos... Na verdade, já estava pronto, mas ninguém sabia. Perdemos um tempo valioso parados e o jogo não progrediu. Para evitar esses problemas, devemos criar sistemas que permitam o livre fluxo de informação entre os membros. Existem aplicativos de comunicação instantânea. Use-os.

5 – Resistência a mudanças.



A equipe sabe o que deve fazer, mas não faz. Averigue qual é o obstáculo, descobra e elimine..
Para manter as equipes produtivas e eficazes deve-se colocar sua atenção sobre os fatores humanos do trabalho em equipe, saber quais são os problemas que enfrentam e definir como solucioná-los. Devemos eliminar os obstáculos que impedem as equipes de realizar seu potencial.

6 - Delegação de atividades.



Um líder! Quando o líder deixa as coisas "andarem" e não se preocupa com as definições e atribuições de cada pessoa, a equipe fica parecida com um polvo de patins. Usando a ilustração de Peter Drucker, de que as empresas se transformaram em empresas LEGO, cada peça precisa saber exatamente onde se encaixa e sua importância dentro do processo. Sem liderança, nenhuma equipe vai pra frente.

7 - Falta de responsabilidade mútua.



Infelizmente, muitas equipes desenvolvem seus jogos conforme vai o vento. Tudo vai bem até que não haja vento. Responsabilidade é uma característica que ou você tem ou você não tem. Não existe essa coisa de que há pessoas meio responsáveis. Quando as pessoas numa equipe começam a fazer vista grossa quanto ao que é sua responsabilidade, as coisas começam a desandar.

8 - Falta de recursos para cumprir com o trabalho, incluindo o tempo.



É parecido com o feedback, mas neste caso um dos membros realmente faltou fazer a sua parte. O líder precisa ter certeza que há condições para que determinado trabalho seja realizado. Se o trabalho exigido demanda de recursos, scripts, músicas ou qualquer outra coisa, é preciso disponibilizá-lo. Caso contrário, começará o jogo de empurra. Se não acontece aquele ditado: "casa onde falta o pão, todos brigam e ninguém tem razão."

9 - A liberdade da imaginação.



É preciso dar liberdade criativa às pessoas que trabalham ao seu lado em seu jogo. Algumas empresas de sucesso (Google, por exemplo) incentivam o ócio criativo na empresa. Por que não usar isso a seu favor em sua equipe? Tenho certeza que ótimas ideias poderão surgir para seu jogo..

10 - Falta de planejamento.



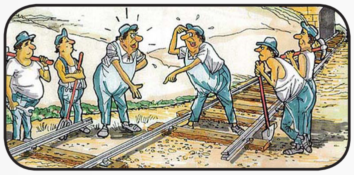
Planejar, essa é a palavra-chave quando se pretende terminar um projeto. Ninguém faz uma viagem a um lugar desconhecido sem os devidos planejamentos. Quantas pessoas se perdem ao tentar chegar a um destino?!?! Na grande maioria dos casos, não houve planejamento. Checagem das rotas, mapas, caminhos alternativos etc, em seu projeto não permita que os membros se percam. Planeje o que você quer em seu jogo e passe para todos. Não deixe que o acaso tome conta de suas decisões.

11 - Inabilidade para lidar com conflitos.



Sempre haverão conflitos. É praticamente impossível criar uma equipe que nunca tenha pelo menos um conflito. Mas isso não é o problema em si. O problema é não saber resolver os conflitos. Posso garantir que esse motivo de fracasso está no topo da lista. Quando as coisas vão bem, tudo acaba bem, como diz o ditado. Mas, quando surgem conflitos, os da dianteira esbarram em seus egos e nas inabilidades para resolvê-los. O resultado é uma equipe que se transforma num barril de pólvora. Quando isso acontecer em seu projeto, será necessário se transformar num hábil negociador. então resolva os conflitos rapidamente e siga com o seu jogo.

12 - Falta de habilidade de trabalho em equipe.



Imagine uma equipe onde cada um trabalha para si próprio, sem se importar com seus colegas. Valia tudo para se conseguir o que se desejava. O cara de mapeamento precisa de um recurso então ele ignora os outros membros e cria um que fica totalmente diferente do resto do jogo. Pronto, sua equipe e seu jogo está perto de falhar... Se pretende que sua equipe alcance a excelência, trabalhe no sentido de que todos saibam qual o seu lugar e o que deve ser feito. O trabalho em equipe é um dos tripés do sucesso do seu jogo.

Mas você monta uma equipe e é o líder dela... O que fazer agora? Seja um LÍDER!

Liderança



Com relação à liderança, vale a máxima do planejamento: "quem não sabe para onde vai, qualquer lugar serve." Nunca ignore a missão de sua equipe (terminar o projeto e lançar um jogo) embora seja necessário às vezes um pouco de pressão. Liderança é uma arte que deve ser aprendida aos poucos, pois exige amadurecimento, renúncia e comprometimento com os resultados.

Conclusão

Por fim, lembre-se: as equipes nada mais são do que os reflexos dos pensamentos do líder, portanto, quando os líderes não orientam, não planejam, não delegam e não atribuem responsabilidades, não devem esperar um resultado diferente do fracasso. As palavras de Ken Blanchard, especialista em liderança, são apropriadas para o trabalho em equipe: "nenhum de nós, sozinho, é tão inteligente quanto todos nós, juntos, e as pessoas têm o direito de se envolver nas decisões que as afetam."
Lembre disso e lidere sua equipe rumo ao lançamento do jogo.







Por: **Avatar**

Humor em jogos

Introdução

Antes de nos aprofundarmos neste estudo, vamos conhecer a origem do Humor. A palavra humor como nós conhecemos hoje vem do latim ***"humore"*** e é uma forma de entretenimento e de comunicação humana, para fazer com que as pessoas riam e se sintam felizes e alegres. As origens da palavra "humor" assentam-se na medicina humoral dos antigos Gregos, que é uma mistura de fluidos, ou humores, controlados pela saúde e emoção humanos.

Hoje em dia, o humor (talvez mais o tipo ironia e o tipo sátira) é muito estimado e respeitado, como podemos verificar pela sua utilização constante na televisão, tanto em publicidade, como em vários programas televisivos. No entanto, não é só pelo prazer que este nos dá que o humor é apreciado, é também pela sua capacidade de transformar a seriedade da vida em algo que nos é mais fácil aceitar.

Os nosso jogos de rpg maker, assim como os livros e filmes, podem utilizar o humor e a comédia para tornarem-se mais apelativos em audiência e adiquirir mais jogadores. O bom humor é algo que qualquer um gosta. Entretanto, ao adicionar, efetivamente, humor em um jogo pode ser uma tarefa arriscada tanto para experientes quanto para inexperientes no maker.

Uma atenção especial deve ser tomada para adicionar os tipos certos de comédia nos momentos certos. O tipo, o momento e a adição de humor são coisas que devem ser muito consideradas para que o jogo não perca sua apelação. Entretanto, se o humor é adicionado corretamente, isto pode ser a grande atração de qualquer jogo.

O que o Humor trás para um jogo?

O Humor é radicalmente único entre qualquer outro tipo de entretenimento. A comédia é uma das poucas coisas que pode fazer as pessoas mais tristes sorrirem um pouco. Qualquer um gosta de algum tipo humor, e existem muitas poucas pessoas que não podem ser atingidas por uma boa piada. Em livros, filmes e música, o humor foi explorado por gerações. O estranho Al Yankovic, Douglas Adams e Jerry Seinfeld ficaram famosos por utilizar humor em seus campos de atuação.

Os filmes de comédia são um dos tipos de filmes mais comuns. Entretanto, o mesmo não ocorre com nossos jogos. Muitos poucos desenvolvedores utilizaram comédia como um dois maiores aspectos de um jogo. Jogos privilegiados como a série Monkey Island e a série Space Quest são poucos entre eles. A maioria dos jogos ou desprezam completamente a comédia ou a utilizam muito pouco. Parece que as indústrias de jogos querem bloquear o poder da comédia. No RPG Maker poucos jogos com este tema são encontrados.

É hora de mudança. O Humor foi o top de vendas de vários outros tipos de mídia, isto significa que o humor tem um grande impacto entre as pessoas. As pessoas falam sobre humor, piadas de mímicas e as utilizam em seus cotidianos. Se um jogo pode ter uso da comédia, ele irá alcançar uma grande audiência e ser muito mais popular.

Tipos de Humor

Um entendimento de vários tipos de comédia é essencial para alguém poder utilizar o humor em seu jogo. A lista abaixo apresenta alguns tipos populares de humor:

Sátira – É a comédia em cima de outra história famosa;

Ironia - Quando algo ocorre de forma oposta à esperada;

De Situação - Eventos de humor rápido;

Banheiro - Piadas escrotas, tais como funções do corpo;

Jogo de Palavras - Uma jogada de palavras;

Imitação - Criar uma situação humorística com a imitação de alguém;

Piadas Genéricas - Piadas que envolvem uma graça no final da história;

Acima do comum - Aumenta eventos de forma ridícula;

Podem existir outros tipos, mas estes são os principais e os mais vistos atualmente em filmes, músicas e em alguns jogos.

O Momento Certo para usar Humor

O momento certo é a coisa mais importante para a aplicação de uma

comédia. O Humor pode fornecer ao jogador algo mais para curtir, além de um grande ponto de venda que pode destruir a ideia de superioridade que muitos jogos tentam atingir.

Quando Adicionar Humor ao seu jogo? Existem alguns lugares onde os desenvolvedores costumam adicionar humor em um jogo. Conversas não importantes (especialmente em RPGs) são bons candidatos a terem uma pitada de humor. As conversas ocorrem mais frequentemente em RPGs que os jogadores já esperam por humor de algum tipo. Até mesmo em jogos onde a conversa não é o foco, se existe uma conversa, adicionar humor é bem aceito.

O Humor pode também salvar áreas vazias, tais como: Quando um jogador está vagando sem fazer nada pelo mapa. Áreas de tédio não são normalmente boas ideias em jogos, mas, caso elas não possam ser evitadas, o humor deve ser adicionado para prender a atenção do jogador. Grandes quantidades de humor podem ser utilizadas-mas não de forma exagerada.

Eventos estranhos e absurdos também devem ser utilizados. Há pessoas que acham hilário ver a cabeça de um alien indo pelos ares. Em jogos em que a meta é fazer as pessoas rirem, a comédia pode ser geralmente utilizada em grande escala.

Naturalmente o humor pode ser adicionado em outros setores. Entretanto, utilizar humor em áreas não apropriadas pode ser perigoso. Durante a fase de teste de um produto, os desenvolvedores devem perguntar aos playtesters se o humor melhora ou piora o jogo.

Quando NÃO adicionar Humor

Os desenvolvedores que adicionam humor devem ser muito cautelosos. Adicionar humor em horas indevidas pode destruir um jogo. Muitos games tentam fornecer ao jogador um novo mundo através de seus desafios e aventuras. Porém, há muitos jogadores que são muito realistas e não acreditam nestas aventuras, além de difamar jogos com humor.

O cuidado com o momento e o local onde utilizá-lo é essencial. Por exemplo, cenários importantes em um jogo são raramente uma boa característica para adicionar humor em jogos. Fazendo isto você correrá sérios riscos de perder o interesse de seus jogadores. O melhor é por o humor em mapas menos importantes.

Como Escolher o tipo de Humor

É difícil decidir o tipo de humor a ser adicionado numa grande situação. Escolher o humor correto para a situação é absolutamente necessário. Humor de banheiro funciona em alguns momentos, enquanto humor com jogo de palavras funciona em outros. O tipo de humor também precisa ter audiência na área onde deseja-se alcançar. A maioria das crianças não irão gostar de piadas ignorantes que envolvem malícias assim como um adulto não gosta de brincadeiras de crianças.

Seja direto e objetivo com o tipo de humor que deseja utilizar. Procure não ofender pessoas. Piadas que envolvem racismo e violência na escola ou com crianças são totalmente inaceitáveis em qualquer ponto. Tente evitar piadas contra religiões. Ninguém quer sua religião difamada em seu produto.

Uma vez decidido o tipo de humor a utilizar e tendo evitado todos os erros comentados anteriormente, é hora de adicionarmos ele a algo. O Humor geralmente conta com a captura da atenção do jogador. Acontecer algo que o jogador não espera que aconteça é uma boa opção. Piadas simples são ótimas pois o resultado final é algo não esperado e relativamente engraçado. Esta característica é geralmente verdadeira para todos os tipos de humor. Poucas pessoas esperam por uma galinha que berra fortemente quando um alien é explodido. Se o objetivo for alcançado com sucesso o humor pode deixar o jogador muito contente de tanto dar risada. Agora que você adicionou algo engraçado, teste isto com as pessoas. Mas teste com MUITAS pessoas. Veja se isto é engraçado de verdade. Veja também se isto não ofende ninguém. E prepare-se para as críticas. E aceite que algumas pessoas simplesmente não vão gostar.

Encontrando Inspiração

Existem muitas formas para encontrar inspiração para o humor. É claro que isso não é necessário se você for hilário de nascimento. A forma mais fácil de encontrar inspiração para o humor é na televisão. Uma apresentação humorística é facilmente vista, tanto em canais abertos ou canais fechados de televisão. Há, também, muitos livros excelentes para encontrar inspiração. Jogos inspirados em comédias também são um bom lugar para se inspirar, tais como a série Monkey Island e Space Quest são bons exemplos.

O melhor lugar para encontrar humor, entretanto, é na vida real. A maioria das pessoas é, no mínimo, um pouco engraçada ou pelo menos têm amigos engraçados. As pessoas são o primei--ro lugar que um desenvolvedor devem olhar para buscar inspiração.

Conclusão

O Humor pode ser obviamente uma coisa muito complexa para ser efetivamente adicionada em um jogo, mas os jogadores realmente gostam disto. Os desenvolvedores devem considerar se uma comédia funciona em seu jogo. Você deve considerar quando, como e qual tipo adicionar. Mesmo que o humor seja algo difícil de ser adicionado, se bem empregado, certamente será reconhecido.

Sempre surgem membros com uma dúvida bem comum: "Qual programa devo usar para fazer Pixel Art?". Na verdade, existem vários para essa finalidade e um dos mais práticos é o GIMP!



Por:
Avatar

Como configurar o GIMP para Pixel Art



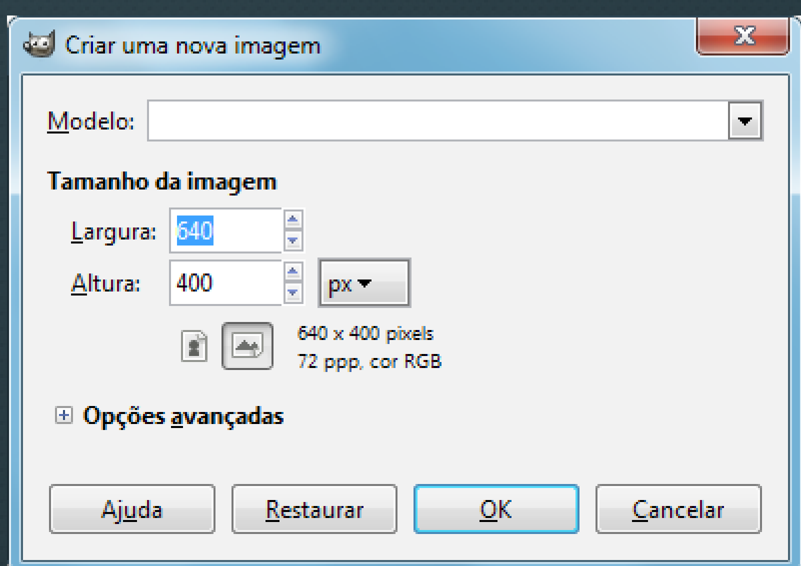
Introdução

Este é um rápido passo-a-passode como usar o GIMP para fazer seu pixel art. É claro que pode existir diferentes versões e idiomas do GIMP, mas o seu uso é basicamente o mesmo e não vai mudar muito. Para esta matéria use o GIMP 2.8 em portugês, mas creio que seja possível usar qualquer um. Só é bom ficar atento às pequenas mudanças entre as versões.

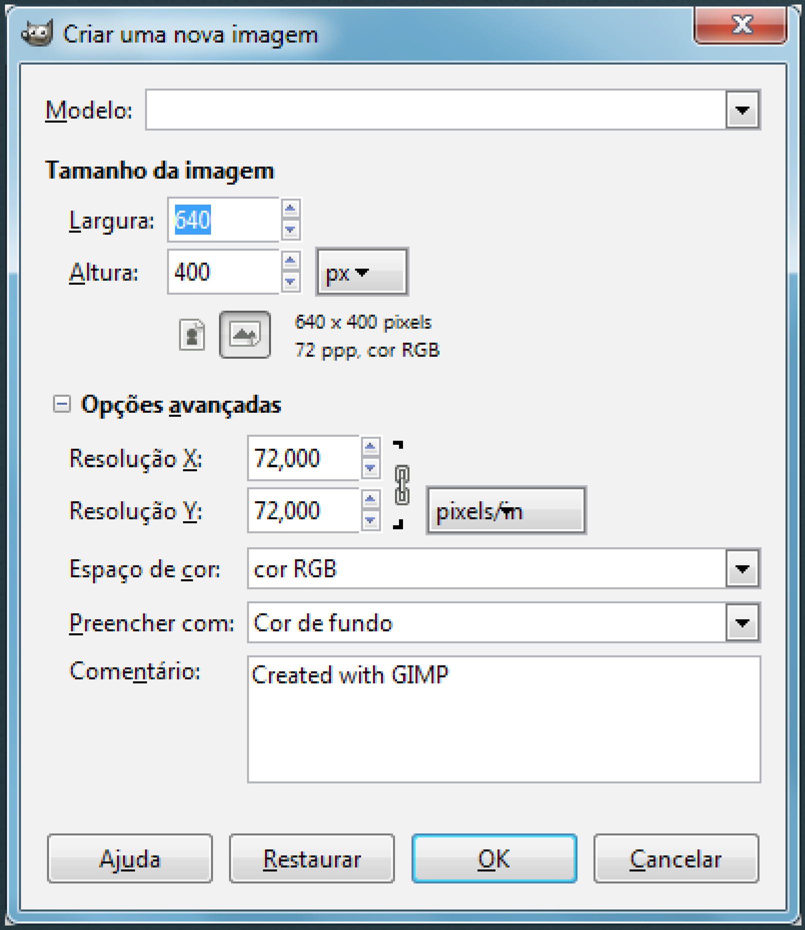
É perfeitamente possível usar o GIMP, o programa de design gráfico livre, para criar pixel art fazendo algumas pequenas configurações. O editor pode suportar todos os tipos de projetos digitais, que vão desde pequenas e simples imagens, como também os mais complexos com diversas camadas complicadas. Aqui vamos criar uma nova imagem com as configurações especificamente adaptadas para o pixel art. Agora vamos ao que interessa.

Abrindo

Abra o GIMP e clique em "Arquivo" e "Nova" (atalho: CTRL+N). Uma caixa de diálogo "Criar uma nova imagem" será aberta, permitindo que você insira a largura e a altura que você deseja atribuir à sua imagem.

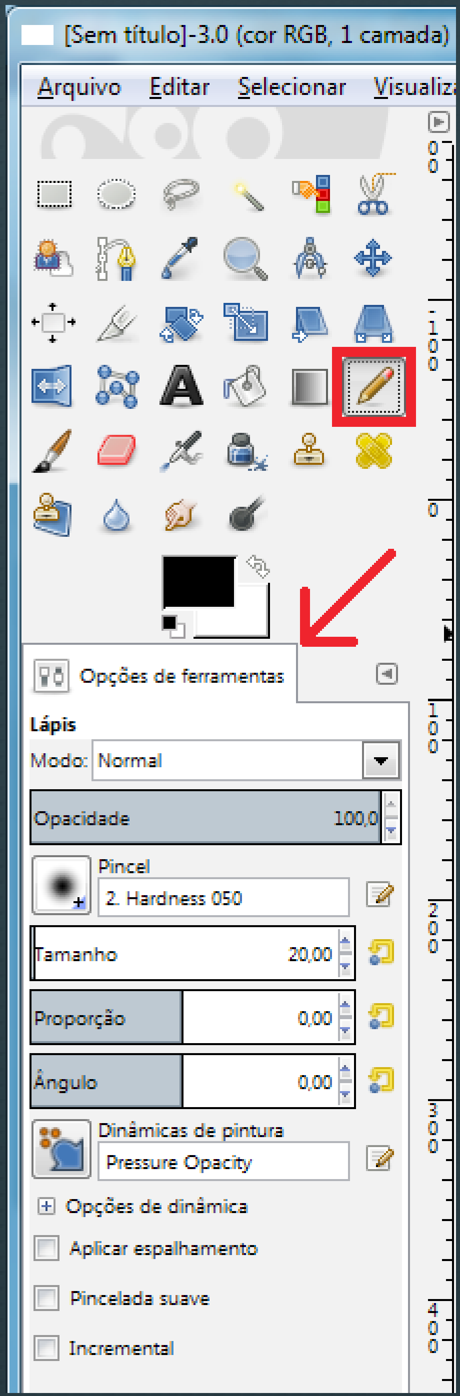


Escolha "Opções avançadas" para alterar a resolução e as cores, digite na resolução X e Y o valor 100, por exemplo. Para confirmar selecione "Ok".



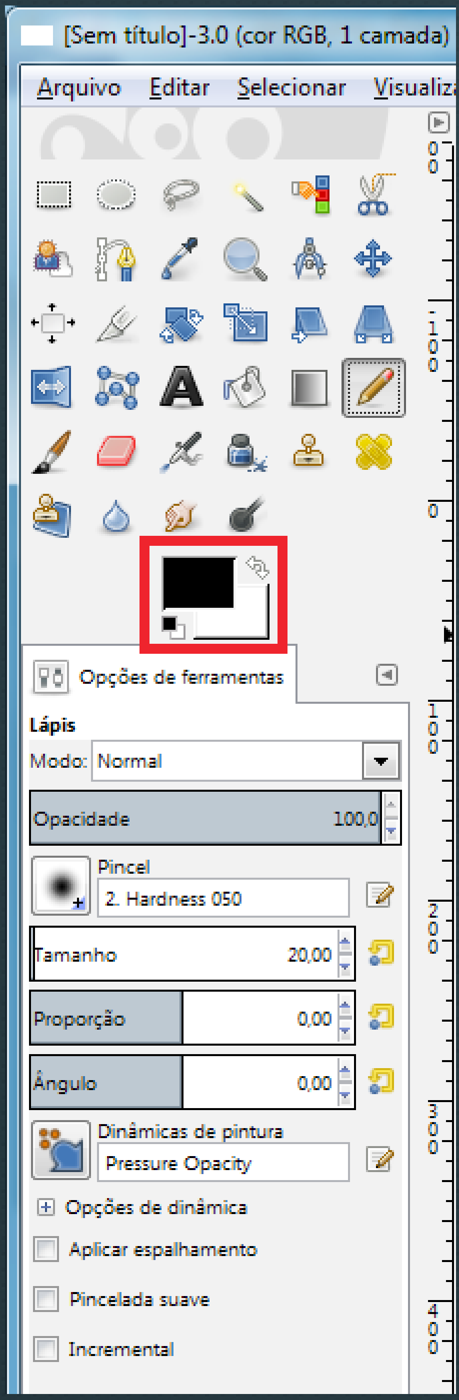
Lápis

Selecione a ferramenta "Lápis", localizada na caixa de ferramentas principal. Uma vez que você clicar em um ícone da ferramenta, as definições que acompanham a ferramenta aparecem na metade inferior da caixa de ferramentas. Clique na caixa de tamanho e indique o tamanho 1 (um). Este é o estilo ideal para pixel art.

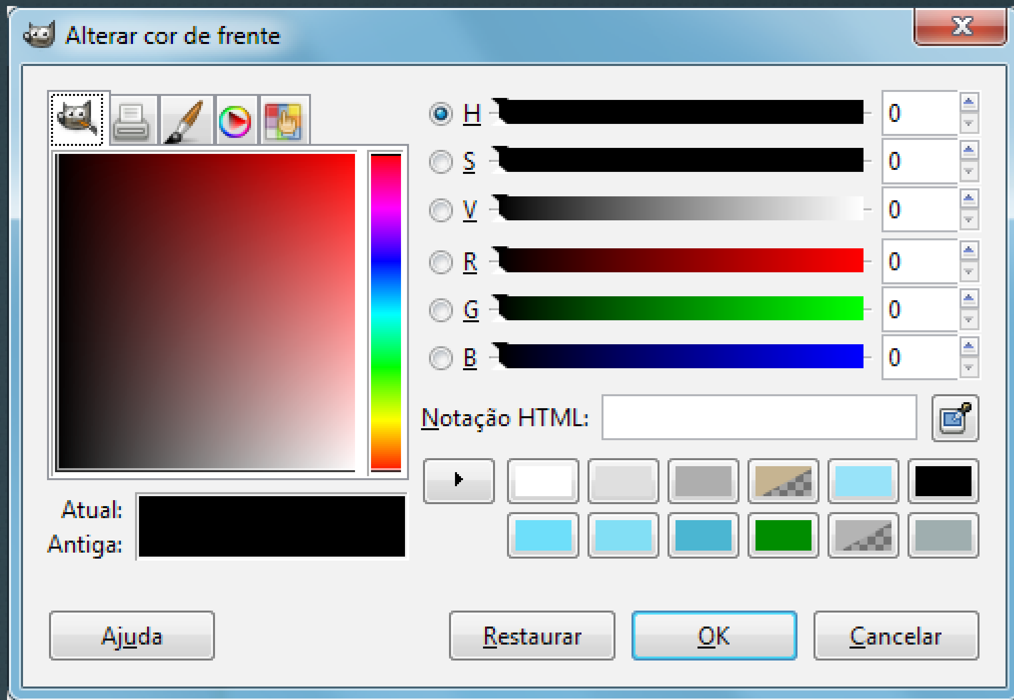


Cores

Clique no retângulo "Cores de frente e fundo" na caixa de ferramentas principal, conforme a imagem. A tela "Alterar cor da frente" irá aparecer, permitindo que você escolha a sua primeira seleção de cores a partir de uma paleta de cores.



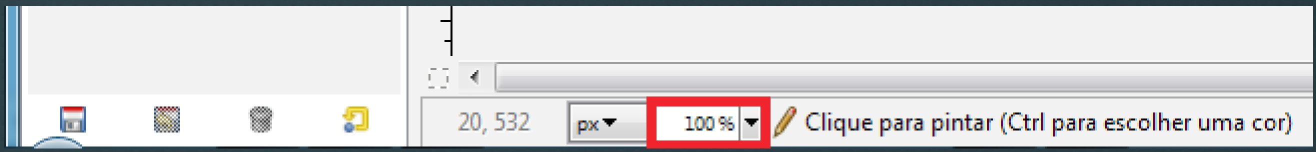
São 5 tipos de paletas de cores, dependendo de qual guia você escolha na parte superior desta caixa de diálogo.



Sempre que quiser alterar a cor que é aplicado à pasta de trabalho, abra novamente essa caixa de diálogo e clique em "OK" depois de selecionar a nova cor que você gostaria de trabalhar. Os próximos pixels vão estar com a cor selecionada.

Zoom

Abuse do zoom conforme a sua necessidade. Use sempre para colocar seus pixels exatamente de acordo com seu desejo. Você pode localizar o zoom na "status bar" na parte inferior da área de trabalho.



Use a caixa "drop-down" para selecionar um zoom de "200%" ou "400%", por exemplo. Você ainda pode clicar e segurar o CTRL e rolar o botão do meio do mouse para alterar o zoom.

Desenhe

Clique em qualquer lugar na área de trabalho para colocar um pixel. Aperte a tecla SHIFT e segure, após isso mova o mouse. Perceba que o ultimo pixel desenhado será ancorado, ou seja, use o SHIFT para fazer polígonos perfeitos sem precisar posicionar o mouse diretamente em cima do último ponto.
Aperte a tecla CRTL e segure para usar a ferramenta de conta gotas e selecionar alguma cor já usada em seu desenho.
Lembre-se da ferramenta borracha, ela pode funcionar de forma opaca ou com sombreamento, conforme necessário.
Para o pixel art preciso selecione o mesmo tamanho que você escolheu para a ferramenta lápis, tamanho 1(um).

Siga sua Imaginação

Agora é só continuar conforme sua imaginação for lhe levando. É claro que existem muito mais ferramentas e funcionalidades no GIMP que podem ser usadas, mas com as técnicas e ferramentas aqui apresentadas é possível fazer pixel arts bem complexos. É só se esforçar.

Apelidos (Alias)



Por:
Avatar

Aqui vamos explorar o mundo dos apelidos nos scripts do rpg maker. A expressão usada em apelidos é conhecida como "alias" e pode ser usada em qualquer código de scripts de qualquer versão do maker. Esta matéria é genérica e serve para RGSS, RGSS2 e RGSS3.

Os apelidos existem em muitos scripts, mas nem sempre são a melhor solução. O primeiro problema é entender o que é um apelido **(alias).** Com eles é possível redefinir o método sem sobrescrevê-lo.
A sintaxe é a seguinte:

```
alias novo_nome nome_antigo

Exemplo:

# Beba com moderação!!!

def tomar_cerveja
  loop do
    beba_um_pouco
    if esta_bebado?
      break
    end
  end
end

# Beba com moderação!!!

alias proibido_para_menores tomar_cerveja
def tomar_cerveja
  if idade < 18 then
    va_para_casa
  else
    proibido_para_menores
    #aqui vai chamar o método tomar_cerveja anterior.
  end
end

# Beba com moderação!!!

alias proibido_para_menores_2 tomar_cerveja
def tomar_cerveja
  idade < 18 ? va_para_casa : proibido_para_menores
  #aqui vai chamar o método proibido_para_menores que é um alias para tomar_cerveja.
end

# Beba com moderação!!!
```

Nomenclatura

A primeira coisa a ser observada é o nome. Um padrão deve ser seguido e o melhor padrão é o seguinte: ***alias nome_antigo_nome_novo nome_antigo***.
Alterando o nosso exemplo, ficaria assim:

```
alias tomar_cerveja_proibido_para_menores tomar_cerveja
```

Esta dica não melhora a performance, mas sim o entendimento do script.

Lag

De forma geral, os apelidos consomem tempo, pois é ativado o ***"call stack"***. Por conta disso, se o objetivo é evitar lag, evite o alias. Este bicho com nome estranho (o call stack) é um procedimento onde cada função chamada fica numa pilha de execução. É como uma pilha de livros, onde cada livro fica um em cima do outro.

Exemplo:

Estamos executando a função 1(um), e na pilha só tem a função 1(um). No meio desta função 1 (um) é chamada a função 2(dois), então na pilha terá [função 1, função 2]. Aí a função 2 é executada e quando ela terminaé removida da pilha onde fica somente com a função 1. E todo este processo gera lag.

Recursividade

Existe ainda outro problema. O RGSS NÃO suporta muito bem a recursividade. Ao tentar usar a recursividade existe uma probabilidade muito grande de ocorrer o erro: ***"Stack level too deep"***.

E a recursividade está intimamente ligada com os apelidos. Veja os próximos exemplos simulando a recursividade:

```
# Exemplo 1 (com alias)

alias new_method_1 method_1
def method_1
  method_2
end

def method_2
  new_method_1
end

# Exemplo 2 (sem alias)

def method_1
  method_2
end

def method_2
  method_3
end

def method_3
  method_1
end
```

Além de não funcionar muito bem, o código fica mais lento. Observe que é necessário uma condição de saída na recursividade. Nos dois exemplos acima não levei em consideração isso, pois só queria demonstrar alguns exemplos.

Onde "encaixar" o código novo?

Está aí um problema que poucos chegaram a ver e menos ainda conseguiram resolver. Vamos supor que temos um código que muda os itens do personagem. Se quisermos criar um novo método que mude dois itens ao mesmo tempo, como se fosse um item duplo (por exemplo: uma armadura que já vem presa a uma calça), seria necessário alterar o código para adicionar o segundo item depois do primeiro.

Observe o exemplo abaixo:

```
# Método Original
def equipar_algum_equipamento(nPosicao, nIdItem)

  if ja_possui_equimento?(nPosicao) then
    remove_equipamento_antigo(nPosicao)
  end
  adiciona_equipamento_novo(nPosicao, nIdItem)

end

# Novo Método
alias equipar_algum_equipamento_duplo equipar_algum_equipamento
def equipar_algum_equipamento(nPosicao, nIdItem)

  equipar_algum_equipamento_duplo(nPosicao, nIdItem)

  if equipamento_novo_eh_duplo(nIdItem)? then
    nNovaPosicao = nova_posicao(nIdItem)
    nNovoItem = novo_item(nIdItem)

    if ja_possui_equimento?(nNovaPosicao) then
      remove_equipamento_antigo(nNovaPosicao)
    end
    adiciona_equipamento_novo(nNovaPosicao, nNovoItem)
  end
end
```

Observe que o código antigo será chamado antes do código novo. Com alias isso é perfeitamente possível.
Agora vamos a uma nova situação. Antes de remover o equipamento antigo, seja ele duplo ou não, vamos ver se o equipamento possui algum atributo restritivo. Como ficaria o código? Teríamos que alterar a linha do if em equipar_algum_equipamento e também em equipar_algum_equipamento_duplo. Além disso, o código novo será chamado antes ou depois do código antigo?
Em nenhuma destas opções.
A resposta seria: No meio.
Então, não dá para usar alias. Temos que reescrever o método antigo.

Vamos ao exemplo:

```
# Método Alterado
def equipar_algum_equipamento(nPosicao, nIdItem)

  if ja_possui_equimento?(nPosicao) and
     not tem_restricao?(nIdItem) then # Alteração no meio do código
    remove_equipamento_antigo(nPosicao)
  end
  adiciona_equipamento_novo(nPosicao, nIdItem)

  if equipamento_novo_eh_duplo(nIdItem) and
     ja_possui_equimento?(nPosicao) and
     not tem_restricao?(nIdItem) then # Alteração no meio do código
    nNovaPosicao = nova_posicao(nIdItem)
    nNovoItem = novo_item(nIdItem)

    if ja_possui_equimento?(nNovaPosicao) then
      remove_equipamento_antigo(nNovaPosicao)
    end
    adiciona_equipamento_novo(nNovaPosicao, nNovoItem)
  end
end
```

Conclusão

Com podemos ver, nem sempre será possível usar alias. Este é mais um motivo para evitar usá-lo. O ideal é alterar e adaptar o script antigo e o script novo para que eles sejam um só. Desta forma garantimos o pleno funcionamento, além de provocar menos lag e evitar o famoso "Stack level too deep" que tanto atrapalha os scripters. Apesar de não ser uma boa prática de programação usar os alias, sem eles não conseguiríamos criar scripts para outras pessoas usarem. Criar um script em cima do "Main" e colar o outro só é possível por causa do alias, mas se você puder evitar o uso dele, então evite.



Por:
Yoshi

No RPG Maker, Mog Hunter, além de ótimo scripter, ficou muito famoso pela criação dos jogos Memories of Mana 1 e 2. Vamos conhecer um pouco mais sobre a origem desses fã games:

せいけんでんせつ
聖剣伝説3

Seiken densetsu 3 **Desenvolvido por: Square** **Console: Super Famicom (SNES)**	SUPER FAMICOM スーパーファミコン

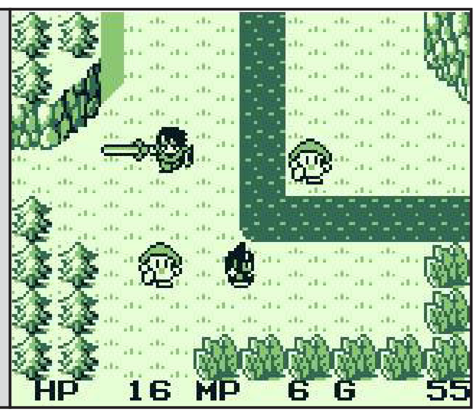
.Sobre



SD3foi lançado somente no Japão, porémentra facilmente para a lista dos games orientais que são lançados só lá e causam inveja no resto do mundo... sim, eles têm muitos desses! Ao contrário do que estamos acostumados a ver em RPGs tradicionais, onde iniciamos a jogatina com determinado personagem e montamos um grupo no decorrer da jogatina, em SD3, ao iniciarmos um novo jogo, temos uma tela com 6 personagens selecionáveis, sendo que devemos escolher apenas 3 e a história principal irá girar em torno do(a) primeiro(a) que for escolhido(a) e começamos o jogo apenas com ele(a). No decorrer da aventuraencontramos os demais que se unem ao nosso grupo.

.Seiken Densetsu

O primeiro Seiken Densetsu foi lançado para game boy em 1991 no Japão. A versão americana saiu em 1993 com o nome de Final Fantasy Adventure, que adotava um estilo de batalha diferente do visto na série principal - por turnos -, e dessa vez a ação era em tempo real, semelhanteaos dos jogos da série The Legend of Zelda.







.Seiken Densetsu 2

Lançado em 1993 no Japão para o Super Famicom, SD2 trouxe diversas inovações e a principal era a de controlar 3 personagens ao mesmo tempo alternando entre eles, jogando sozinho ou com mais dois jogadores, onde cada um controla um com o uso de um adaptador que o console tinha para expandir as entradas dos controles de 2 para 4.

.História

A história do jogo é a seguinte: a Deusa da Mana criou o mundo do jogo para forjar a poderosa Espada de Mana e derrotar os oito Benevodons (que são monstros poderosos) com ela, selando-os em oito Pedras e, após fazer isso, ela converteu-se na árvore de Mana e adormeceu. O jogo se passa em um momento em que o poder de Mana começa a diminuir e a paz está em perigo pois algumas pessoas desejam libertar os Benevodons das pedras para ganhar o poder supremo por questões mágicas e políticas. Heroes of Mana é um antecessor direto de Seiken Densetsu 3, onde a história ocorreu 19 anos antes desse e mostra quem são os responsáveis por terem salvo o mundo ao selar essas criaturas nas pedras.

Como mencionei antes, dessa vez temos 6 personagens selecionáveis:



Angela

Quem jogou Memories of Mana deve se lembrar dela. É a princesa do reino mágico de Altena e sucessora do trono, filha da rainha da razão **Valda** que, tendo seus poderes enfraquecidos como os de Mana, tenta sacrificar a própria filha para desbloquear um antigo feitiço e recuperá-los.
Diante dessa situação, Angela foge de Altena.



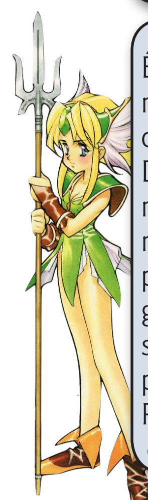
Duran

Esse apareceu como protagonista em Memories of Mana 2. Ele é um espadachim mercenário que servia fielmente o reino de Forcena. Durante um ataque das tropas mágicas de Altena em Forcena, Duran fica gravemente ferido e por pouco não morre após confrontar um poderoso mago chamado Lotus. Depois do ocorrido, Duran decide ficar mais forte e partir para a vingança.



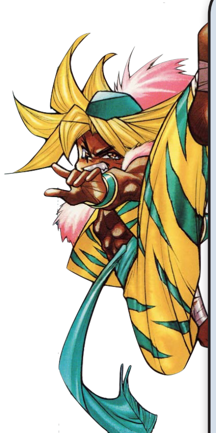
Hawkeye

Esse é um membro de uma guilda de ladrões nobres com base na Fortaleza de areia do deserto de Navarra. O líder de sua Guilda foi controlado por uma Bruxa, **Bigieu**, que arma uma emboscada para Hawkeye fazendo-o parar atrás das grades e colocando em risco a vida de seus entes queridos. Por sorte, ele consegue escapar e salvar os que corriam perigo, mas é só o início...



Riesz

É a princesa do Reino da montanha ventosa, Laurent, e capitã do exército de amazonas. Depois que sua mãe **Minerva** morre ao dar a luz seu irmão mais novo, **Elliott**, Riesz promete cuidar dele. Porém, o garoto é sequestrado por dois seres misteriosos que, ainda por cima, matam o rei **Joster**. Riesz, furiosa, jura vingança e decide seguir viagem.



Kevin

Filho do rei dos Beastmen (Seres com enorme força física) **Gauser** e uma mãe humana. Durante uma noite em que Kevin andava pela floresta com seu amigo Karl, um misterioso ser coloca uma magia negra em Gauser, forçando Karl a atacar Kevin que, precisando se defender, despertou seus poderes de fera ocultos e acabou matando seu amigo. Kevin percebe que seu pai não é o mesmo após ser derrotado por ele, então decide ir em busca da sua mãe e encontrar uma forma de reviver Karl.

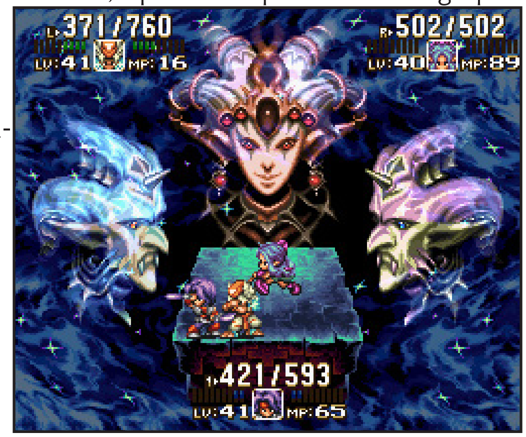


Charlotte

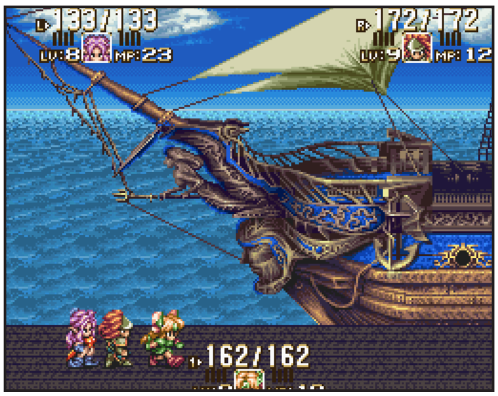
A "menina bonitinha que vive em Wendel", é a neta do Sacerdote da Luz. Órfã de seus pais, seu pai, Leroy, era um clérigo humano e sua mãe, Shayla, uma elfa, ela foi criada por um clérigo chamado Heath. Sentindo uma má influência nas proximidades da cidade de Jadd, o Sacerdote da Luz envia Heath para investigar, no entanto, Charlotte ouve a conversa e, sentindo uma estranha apreensão, foge de Wendel. Ela chega bem a tempo de ver Heath sendo sequestrado por um estranho ser. Charlotte decide que deve salvá-lo.

.Ligações

Como mencionei antes, você precisa escolher 3 persongens dentre esses 6, sendo queo primeiro selecionado será o protagonista. Independente de qual for o principal, você irá encontrar uma fada, que fazia parte de um grupo de outras fadas que aos poucos foram morrendo a procura de ajuda. Elas vieram do Santuário de Mana, um lugar sagrado onde repousa a Árvore de Mana (A Deusa, que está perdendo forças) e a poderosa espada de Mana. A fada, muito exausta e desesperada, escolhe o personagem para encontrar a espada, porém, para abrir o portão do Santuário, é necessária muita energia e pois lá já não resta muita. Após isso, é iniciada a busca pelos espíritos elementais que contém poder suficiente para tal!



Lembram dos teríveis Benevodons que mencionei antes? Pois bem, eles vão causar problemas durante toda a jogatina e, dependendo do personagem que estiver usando como líder, enfrentará 3 dentre 8 possíveis nos momentos finais da aventura. As seguintes duplas tem o mesmo destino final: Angela e Duran (desafio moderado), Kevin e Charlotte (desafio um pouco baixo), Hawkeye e Riesz (é um desafio e tanto!)







jogabilidade e sistemas

O estilo de jogo é muito similar ao de seu antecessor (Seiken Densetsu 2), onde o sistema de batalha é em tempo real com período de espera entre um ataque e outro (geralmente você pode atacar quando seu personagem levanta a arma), pode abrir um menu circular com opções de itens e magias e controlar 3 personagens ao mesmo tempo alternando entre eles jogando sozinho ou com a ajuda de outro jogador (desta vezo terceiro fica a cargo da CPU). É possível configurar o estilo de ataques usados pela CPU, como usar magias, partir para cima e etc..

É necessária certa agilidade para raciocinar, já que os inimigos não estão nem aí pra você e descem o sarrafo sem dó, ou acham que eles iam ficar lá esperando você escolher como vai agir? No decorrer da aventuravocê encontrará os espíritos elementais que fazem parte da série, e deverá prestar atenção em um sistema muito interessante desse jogo que é o de passagem de tempo, sendo que cada dia da semana é representado por umespírito elementar diferente efunciona da seguinte forma:

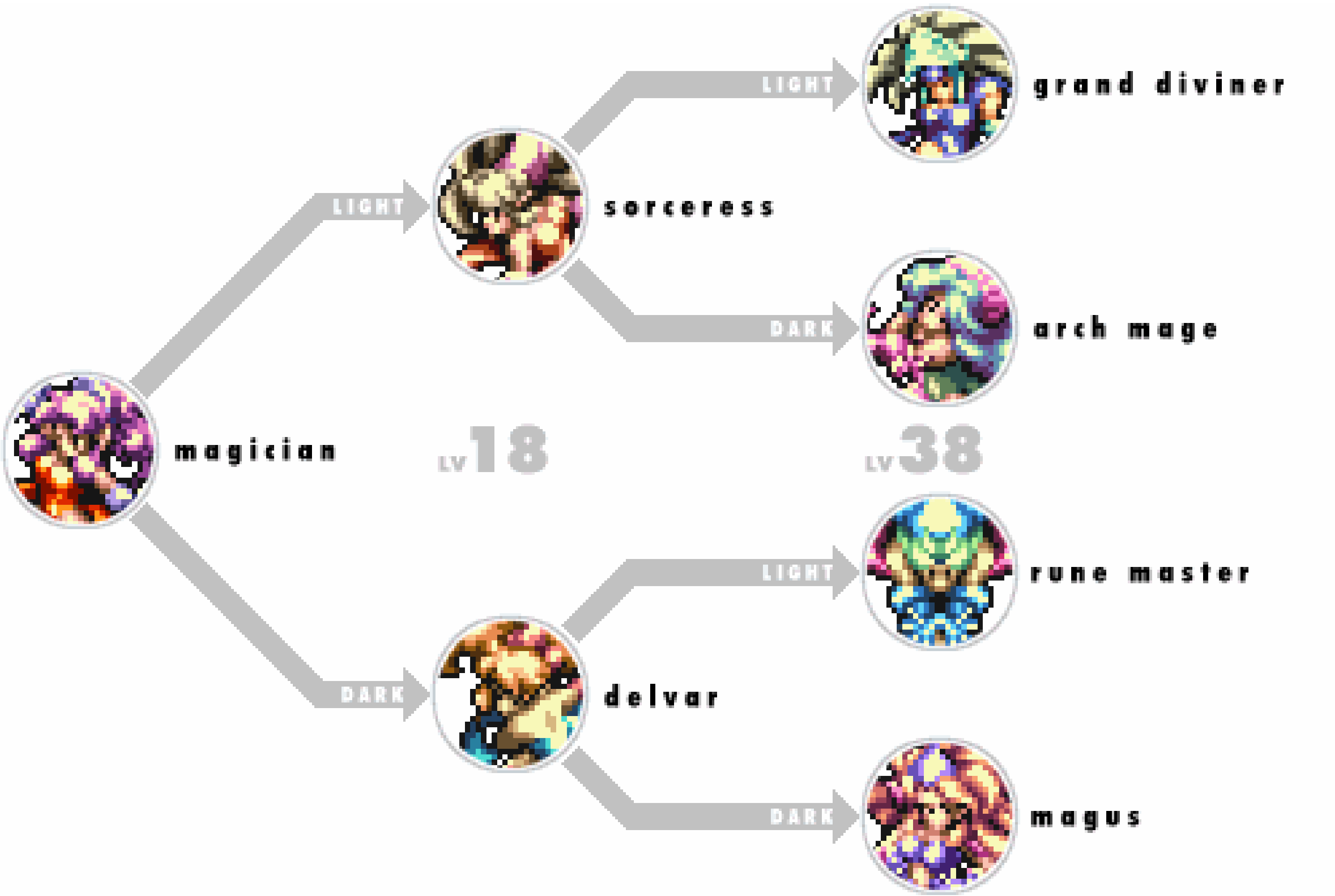
Luna Day - Magia lunar é mais forte.
Salamander Day - Magia de fogo é mais forte.
Undine Day - Magia de água é mais forte.
Dryad Day - Mágia de madeira é mais forte.
Jinn Day - Magia de vento é mais forte.
Gnome Day - Magia de Terra é mais forte.
Mana Holy Day - Todas as magia são equilibradas.

Alguns eventos só acontecem durante certas horas do dia, como um mercado negro que só abre durante a noite e vende itens particularmente raros. Até alguns inimigos mudam suas ações durante determinados períodos de tempo, alguns podem estar dormindo lá no meio do campo, sendo uma boa ideia sair para lutar à noite. Usando hospedarias, o jogador pode "pular" o relógio do jogo até a noite ou na manhã seguinte. No Mana Holy Day os jogadores podem usar os serviços das estalagens de graça, já nos outros dias tem que pagar!

Por último, e não menos importante, vem o sistema de classes.

Em um determinado ponto do jogovocê pode mudar a classe do seu personagem ao alcançar determinado nível, sendo que é necessário escolher se quer uma classe do tipo Light (luz) ouDark (escuridão) e poderá mudar de classe duas vezes: a primeira ao alcançar o lv18 e a segunda ao

alcançar o lv38, mas, na segunda você vai precisar de itens específicos que resultarão em classes diferentes. Veja na imagem a seguir (com as possíveis evoluções da Angela) como isso funciona:



.Finalizando e refletindo um pouco...

Aos que já jogaram SD3 ao menos uma vez, certamente ficaram maravilhados com a tamanha qualidade geral do jogo e, assim como eu, frustrados por esse game não ter recebido o devido reconhecimento por parte da mídia pelo fato de não ter sido lançado fora do Japão, tornando-se uma relíquia de difícil acesso.

Muito do que essa série oferece foi e é usado até hoje por vários projetos do Maker, e todo esse conjunto de sistemas utilizado de forma que influencie de fato na jogatina, que nem sempre são devidamente utilizados nos projetos, exemplos:

1°O sistema de dia e noite que afeta o comportamento de muitos NPCs do jogo, ao contrário do que vemos em muitos projetos, em que o sistema só está lá para dar um ar mais bonito no visual;
2°Sistema de batalha envolvente que utiliza todos os recursos disponíveis. Entretanto, já vi muitos projetos com sistema de batalha semelhante a esse, mas só é preciso ficar atacando feito louco ou usando uma ou outra técnica e ignorando todas as demais;
3°Personagens carismáticos e com tramas bem elaboradas que acompanham toda a história, já no maker tem muitos personagens com histórias interessantes que acabam se perdendo no desenrolar da aventura...

É por isso que vale a pena utilizar esses games antigos como exemplo, afinal de contas, eles possuem muitos sistemas interessantes que são usados com boas ideias e geram essas obras de arte!

Algo que me preocupa é o fato de não estar conseguindo encontrar alguns jogos antigos do maker que são verdadeiras relíquias, ou até encontro, mas com links quebrados... Se tiverem sugestões de bons games para esta seção e também para a de downloads do Condado, entrem em contato comigo!



Por:
Yoshi



Tales of Arusia

Feito por: Fen´hi e Metal_X

RPG Maker XP/PT-BR

Sobre o jogo (nota dos autores)

Tales of Arusia inicialmente foi concebido para ser uma prequel "espiritual" de um projeto em que nosso time esteve trabalhando por alguns meses antes do Bestmap Gameplay. Por isso tínhamos boa parte do jogo montado (vide sistema de batalha) e algumas outras coisas planejadas. Na realidade, o BMG acelerou bastante o desenvolvimento donosso projeto em vez de atrasá-lo. Obviamente não conseguimos por todas as mecânicas de jogo que tínhamos planejado em um só mapa (e nem era essa a intenção), mas nos esforçamos para ter um projeto digno de nota. Nossa história conta a saga (o fim de sua jornada, para ser preciso) de um típico herói que se vê confuso com o que acontece no mundo. Onde ele anda vê desespero, medo e incertezas. No entanto, sua busca por aliados para enfrentar o "grande mal" não é um pouco fácil. Quando se trata de vidas humanas nada é fácil nem simples...



"E então partimos para nosso destino final. Apesar de tudo, eu e meus companheiros estávamos confiantes. Tudo chegaria ao fim. Todo o caos e o medo que assola Arusia chegaria ao fim. Eu gostaria de dizer isso... As coisas não são assim tão simples..."





A Lenda de Pandória

Feito por: Book Brat

RPG Maker VX/PT-BR

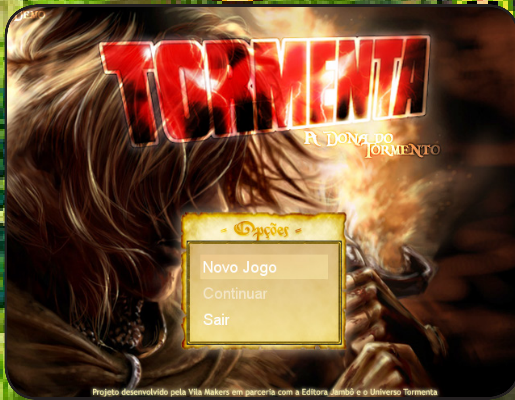
Sobre o jogo

Esse é um ótimo jogo que fez um bom sucesso na época que foi lançado. ALP foi o primeiro game de uma suposta trilogia, que possui um segundo episódio (completo) e um terceiro, que parou no tempo e até hoje não temos novidades, nem do projeto e nem de seu desenvolvedor...



O reino de Kanathan era um dos maiores e mais conhecidos reinos do mundo. Comércio ativo, grandes personalidades, mas tinha um defeito: exército fraco. Claro, tinham as exceções: a Elite. Certo dia, de supetão, um dos membros da elite, Carl Pseom, reuniu alguns soldados e atacou o castelo do reino. Seu objetivo era de conquistar o reino que outrora fora sua pátria que defendia com seu sangue. Ele matou o rei Gabriel Heino e quis se apoderar de sua mulher, Pandória. Mesmo havendo amor entre ambos, a rainha, por honra, negou a proposta e acabou sendo aprisionada dentro de uma espada, num ritual sem volta.





A Dona do Tormento

Feito por: James S. Frozenheart

RPG Maker XP/PT-BR

Sobre o jogo

Apenas vejam a nota oficial do nosso capitão Hector, ainda na época da Vila Makers, para o pessoal da editora Jambô:

"Já há algum tempo, aliás, bastante tempo, nós, da Vila Makers, disponibilizamos em nossa comunidade a demo produzida para a Editora Jambô com o cenário Tormenta. Agora, depois de meses de reestruturação total da comunidade e de nossos módulos, venho disponibilizar a vocês o link para o download gratuito da demo produzida em RPG Maker XP por James S. Frozenheart (Admin da Vila Makers). Esperamos que vocês gostem da demo produzida por nossa equipe, nos façam uma visita na Vila Makers e comentem o que acharam."

Infelizmente, a demo não teve continuação e a parceria se perdeu com o tempo. Mas abrimos uma excessão nessa edição para que vocês possam conferir como o trabalho estava ficando ótimo!



Nota do pessoal do site da Jambô sobre a demo:

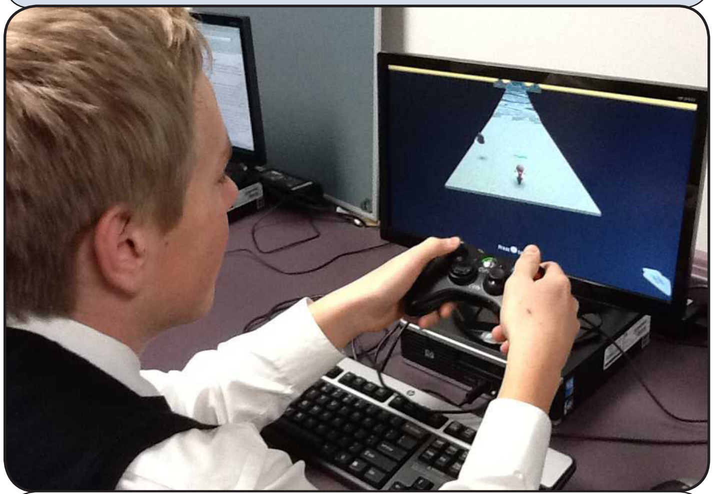
A Dona do Tormento (Demo) é uma aventura para o cenário de Tormenta, produzida por moderadores do fórum Vila Makers totalmente em RPG Maker XP. A demonstração resulta de um trabalho em conjunto entre os moderadores do fórum e Marcelo Cassaro/José Mauro Trevisan/Jambô, e visa demonstrar o programa para os criadores do cenário. A demonstração resultou no início do projeto de um jogo completo para Tormenta, feito em RPG Maker, com um roteiro novo e melhorado, e sem nenhuma ligação com a Demo.



Na próxima edição da revista...

A cada edição finalizada surgem muitas ideias nas mentes mirabolantes de nossos redatores, e muitos assuntos não tratados ainda vem à tona! Na próxima edição podemos destacar:

Os olhos de desenvolvedor



Todos nós jogamos algum jogo eletrônico, mesmo que com uma frequência relativamente baixa. Isto é um fato. Logo, todos nós temos uma certa noção do que é um game. Um conceito, por assim dizer. Digamos que essa noção de jogo, dentro de cada um de nós, é exatamente como uma habilidade. Falaremos sobre isso!

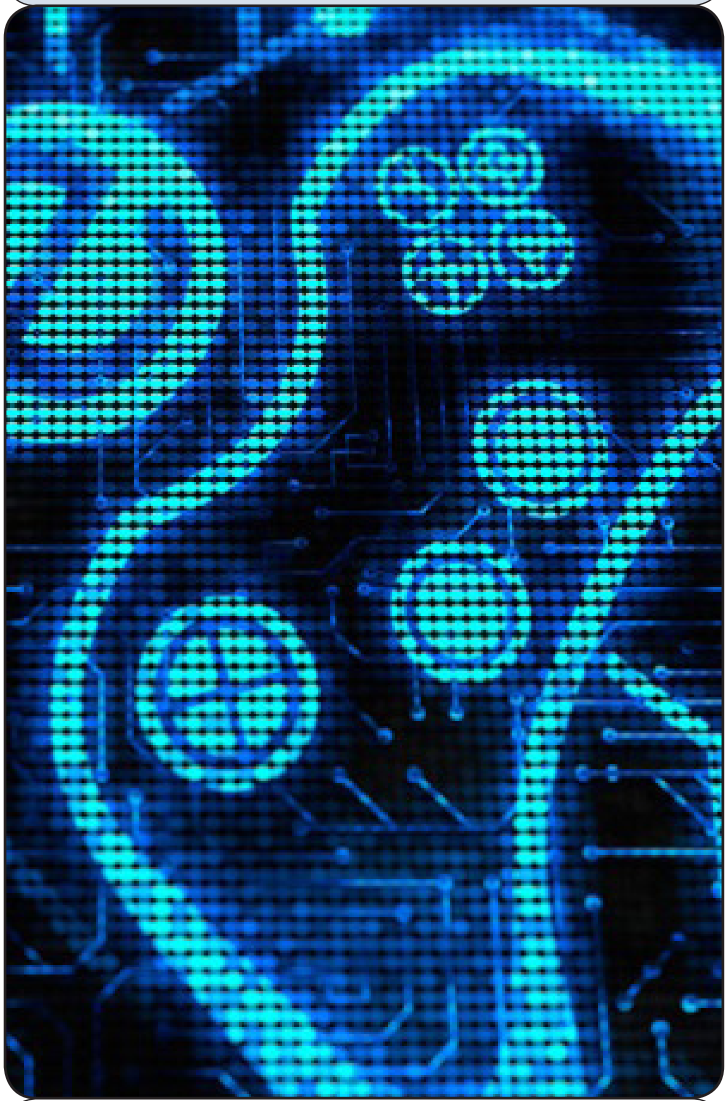
Viagens no tempo



Um assunto não muito usado pelos makers e que pode gerar inúmeras possibilidades se for devidamente bem utilizado. Claro que vamos dar bons conselhos para se dar bem com o tema!

Matéria de Capa

Trabalhando com Jogos Digitais



Nós, que começamos na criação de jogos através do rpg maker, muitas vezes tivemos este pen--samento, este sonho, de trabalhar com jogos, não é? Mesmo quem não usa o maker, mas apenas joga, sonha em trabalhar criando jogos. Pelo menos um pensamento similar já deve ter passado na sua cabeça. Trataremos desse assunto!

Muito obrigado!



Por:
Avatar

Para quem nos acompanha, não é novidade o fato de que ficamos algum tempo sem lançar novas edições da revista. Alguns leitores têm nos perguntado por que paramos e nos animaram para voltar. Queremos ficar mais próximos dos nossos leitores como sempre, porém, devido à alta carga de trabalho, estudos e projetos pessoais que tivemos nos últimos meses, quase paramos. Nossas "vidas pessoais" quase que nos obrigaram a diminuir o ritmo para nos concen-trarmos em outras prioridades. No entanto, não paramos de nos atualizarmos e trabalhar durante este período. Nunca paramos de verdade. E estamos aqui concluindo mais uma edição.Pois é estimados makers, chegamos ao fim da sétima edição. Infelizmente terminamos por aqui, mas muitas outras edições estão por vir.

Aqui falamos sobre diversos tópicos, mas todos voltados para o maker. Foram matérias sobre roteiro, scripts, equipes, classes de personagens e muito mais. Infelizmente não é possível por todas as matérias que desejamos ou que vocês esperavam. Mas não desanimem, pois estamos nos esforçando cada vez mais para manter este trabalho.

Como complemento a esta edição, sugiro que visite nossa comunidade. Ela foi reformulada e está muito bonita. Visite:
http://www.condadobraveheart.com/forum/

Para quem possui facebook, visite:
https://www.facebook.com/CondadoBraveheart

Deixe sua opinião, ela é muito importante para todos nós. Agora... Deixando um pouco as formalidades de lado, gostaria de deixar aqui a minha opinião pessoal. Não porque eu sou um dos editores ou da staff, mas é realmente minha opinião do fundo do meu coração. Esta equipe aqui é fantástica e faz uma revista extraordinária. Claro que não é uma revista infalível. Todos nos erramos, afinal, somos humanos, mas acho o trabalho da equipe Make The RPGmuito bom. Até mesmo porque aqui ninguém ganha nem um centavo para fazer este material. O que eu quero dizer é que o pessoal da revista está de parabéns. E quem é o responsável por tudo isso? São vocês, os leitores. Sem vocês não seríamos nada. Vocês são a nossa motivação, até mesmo quando criticando. Qualquer tipo de crítica, comentário ou sugestão é bem-vinda.

Portanto, você leitor, é alguém muito especial. Quando lemos um texto, estamos priorizando-o em meio aos muitos que não nos conquistam, que não nos interessam. O autor deve alegrar-se e sentir-se grato aos leitores que dedicam parte importante das suas vidas para lê-lo. Considerandoa quantidade de textos disponibilizados e a facilidade de acesso, o autor deve cultivar com muito carinho a relação com os leitores, ainda que eles sejam, como dizia alguém em tom irônico, reduzidos a menos que uma dúzia. O autor deve agradecer até mesmo ao crítico, mesmo que se considere injustiçado, pelo simples fato deste ter se ocupado com o seu texto. O autor, seja quem for, deve agradecer à sua excelência o(a) leitor(a).

Quero, assim, finalizar com um agradecimento sincero a vocês, caros leitores, anônimo ou não, amigo virtual ou real, colegas e alunos do maker (e mestres no maker), familiares, etc. Sem você não haveria porque manter este espaço, nem porque dedicar boa parte da nossas vidas a escrever. Tenho sorte em tê-los como interlocutores reais ou potenciais e (acima de tudo) meus amigos que fiz (e ainda faço) nesta comunidade.

Meu sincero muito obrigado.

